Wenn der Pappkarton zum Piratenschiff wird oder die Konservendose zum Fußball, dann sind Kinder in ihrem Element: Mit viel Fantasie geben sie Alltagsmaterialien im Spiel eine ganz andere Bedeutung. Warum es wichtig ist, diese angeborene Kreativität zu unterstützen und wie das im Rahmen der Bewegungserziehung mit einfachsten Mitteln in die Praxis umzusetzen ist, zeigt die renommierte Autorin Renate Zimmer:
Mehr als 150 Bewegungsanregungen und Spielideen setzen die Fantasie in Bewegung – in der Kita oder zu Hause.

Dr. Renate Zimmer, Erziehungswissenschaftlerin mit dem Schwerpunkt frühe Kindheit und Professorin für Sportwissenschaft an der der Universität Osnabrück, ist auf dem Gebiet der Bewegungserziehung die bekannteste und erfolgreichste Expertin im deutschsprachigen Raum. Direktorin des Niedersächsischen Instituts für frühkindliche Bildung und Entwicklung (nifbe).

ISBN 978-3-451-34214-1
9 783451 342141
€ 19,99 [D]
€ 20,60 [A]
www.herder.de
Auch als ebook!

ZIMMER Kreative Bewegungsspiele Psychomotorik in der Kita

DY 81122

Renate Zimmer

Kreative Bewegungsspiele

Psychomotorik in der Kita

FHNW-AG
DY
81122
502
HERDER

FHNW-AG (Windisch)
EM000008598364

Überarbeitete Neuausgabe

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2015
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de

Umschlagkonzeption und -gestaltung: SchwarzwaldMädel, Simonswald
Umschlagfoto und Fotos im Innenteil: © Nadine Vieker und
Susanne Zimmer, S. 73 Rosanna Terberger
Satz und Gestaltung: Susanne Lomer, Freiburg

Herstellung: Graspo CZ, Zlín
Printed in the Czech Republic

ISBN 978-3-451-34214-1

Inhalt

Zur Einstimmung: Plädoyer für einen Pappkarton! 7

Einleitung 9

1. Die Bedeutung der Bewegung für die kindliche Entwicklung 12

1.1 Bewegungserfahrungen als Basis für die Entwicklung des Selbstbewusstseins 13
1.2 Welche Funktionen Bewegung für Kinder haben kann 17
1.3 Psychomotorik – Ganzheitlichkeit im Erleben und Handeln 18
1.4 Die Fantasie bewegen – Psychomotorik und Kreativität 20

2. Bewegung und Bewegungserziehung in der Kita 24

2.1 Ziele der Bewegungserziehung 25
2.2 Angeleitete Bewegungsangebote und freie Bewegungsgelegenheiten 26
2.3 Wie Bewegung Kindern vermittelt werden kann 29
2.4 Die Aufgaben der Erzieherin 30

3. Spielräume für Bewegung schaffen 32

3.1 Spielräume entdecken und nutzen 33
3.2 Die Gestaltung des Bewegungsraums 35
3.3 Die Ausstattung mit Spiel- und Bewegungsgeräten 37
3.4 Bewegungsmöglichkeiten im Außenspielgelände 40

4. Die Fantasie bewegen – Bewegung mit Fantasie 42

4.1 Einfälle statt Abfälle: Bewegungsideen mit Zeitungen, Bierdeckeln, Joghurtbechern, Pappröhren und Heulrohren 45
4.2 Schwingen – Schweben – Fliegen – Tragen: Bewegungsideen mit Decken, Laken, Netzen und Tüchern 58
4.3 Bauen – Wippen – Balancieren: Bewegungsideen mit Reifen, Schläuchen, Pappkartons und Getränkekisten 65

4.4 Kleine Dinge – große Wirkung:
Wäscheklammern – nicht nur zum Wäsche klammern 70
4.5 Was Kinder bewegt:
Spiele zum Darstellen und Sich-Ausdrücken 72
4.6 Spiele zur Entwicklung der Sinne 82
4.7 Spiele ohne Verlierer 90

5. Wenn die Eltern mitspielen 96

Ein Elternabend zum Thema »Spielen und Bewegen« 98

6. Spiel- und Bewegungsfest 104

Ideen zur Gestaltung eines Sommerfestes 105

Schlussbemerkung 110

Sich mit Kindern bewegen – von Kindern lernen 110

Literatur 111

Zur Einstimmung: Plädoyer für einen Pappkarton!

Der Umzug ist geschafft, die Möbel stehen am richtigen Platz, die meisten Kisten sind ausgepackt. Noch bevor die stabilen Pappkartons zusammengeklappt und für die Rückgabe gestapelt werden, haben die Kinder sie entdeckt – und sie sofort in Beschlag genommen. Sie machen die Kartons zu ihrem Haus, zu einer Burg, zu einem Schiff. Eine Decke wird über den Karton geworfen und schon ist die Höhle fertig.

Sie klettern hinein, schieben die Kartons durch den Raum, verstecken sich darin. Immer wieder erhalten die Pappkartons im Spiel eine neue Bedeutung. In einem der großen Kartons haben sogar mehrere Kinder Platz.

Und dann gibt es neben den großen Umzugskisten auch noch einige kleinere Pappkartons, in denen das Spielzeug der Kinder verpackt war. Stabile Bananenkartons aus dem Supermarkt, mit seitlichen Griffen und einem Ausschnitt auf dem Boden. Das Spielzeug darin ist gar nicht mehr so interessant, es wird schnell weggeräumt, denn die Kisten selbst wecken die Neugier: Was kann mal alles mit ihnen machen?

Die Bananenkartons sind flach, gerade richtig, um hineinzuspringen und wieder herauszusteigen. Durch den Ausschnitt am Boden kann man hindurchsehen, wenn man den Karton aufrecht hinstellt. Die kleine Charlotte freut sich über die Guck-Guck Spiele, die ihre älteren Geschwister, Julius und Klara, mit ihr veranstalten.

Aufrecht gestellt wird aus dem Karton ein Fernsehapparat. Julius übernimmt die Rolle des Nachrichtensprechers. Es beginnt »die Tagesschau … und dann die Wetterkarte …«

Klara schleppt ein Kissen in den Karton, legt sich hinein und macht einen kurzen Mittagsschlaf. Wozu braucht man denn ein Bett? Im Karton ist es doch viel gemütlicher!

Dann wird der Karton zum Boot. Sich hineinsetzen, mit einem Besenstiel rudern und sich vom Boden abstoßen. An eine Stange wird ein Tuch gebunden, die Fahne, der Mast – so sieht ein Boot eben aus.

Auch Charlotte macht mit. Sie schiebt den flachen Bananenkarton durch den Raum, so kann sie sich stützen und für kurze Zeit aufrecht gehen.

Klara und Julius setzen Charlotte in den Karton und schieben die kleine Schwester herum – ein Kartonkinderwagen oder doch lieber ein Rennwagen? Je schneller – desto besser, findet Charlotte und quietscht vor Vergnügen.

Charlotte stülpt sich den Karton über den Kopf, robbt damit umher. Eine Schnecke mit Schneckenhaus meint Julius. Das steckt an: Sich im Karton verstecken – so tun, als ob niemand im Raum wäre. Mama ist erstaunt über die plötzliche Ruhe, sie schaut nach und was findet sie? Nur umgestülpte Kartons auf dem Boden … »Keiner da?« Sie geht um die Kartons herum, klopft an: »Ist jemand zu Haus?« Plötzlich klappt eine der Kisten um, Geheule ertönt, UAUAH – Gespenster kommen hervor …

Noch mehrere Tage bleiben die Kartons Lieblingsspielzeug der Kinder. Sie werden mit Farbe angemalt, mit Papier beklebt. Einer der großen Kartons hat mit Hilfe von Vaters Schneidekünsten eine Tür und ein Fenster bekommen. So wird er ein richtiges Haus, das zwar nicht ganz stabil auf dem Boden steht – aber gerade das Zusammenfallen der Wände, das immer wieder neu und anders Aufbauen hat seinen besonderen Reiz!

Einleitung

Scheinbar aus dem Nichts kreieren Kinder Bewegungsspiele: Konservendosen werden zu Fußbällen, Zeitungen zu flatternden Fahnen. Sie schaffen aus Vorhandenem Neues – Kraft ihrer Fantasie, die noch nicht durch zweckdienliches Denken eingeschränkt ist. Sie sind ständig auf der Suche nach neuen Erfahrungen – dank ihrer Neugierde, die die Bedeutsamkeit der Dinge selbsttätig entdeckt. Kinder setzen sich über den üblichen Verwendungszweck der Dinge hinweg und interpretieren ihn einfach neu.

Diese Fähigkeiten und Kompetenzen können als Kreativität bezeichnet werden: Selber etwas schaffen, hervorbringen, gestalten, neu denken, auch einmal »um die Ecke denken« – also die Dinge aus einem ungewohnten Blickwinkel betrachten. Situationen aus einer neuen Perspektive zu sehen und eigene Ideen zu entwickeln gehört zu den Grundlagen für die Entwicklung von Problemlösefähigkeit, einer wichtigen Kompetenz, die der Mensch Zeit seines Lebens braucht, um Herausforderungen zu bewältigen.

Die Voraussetzungen hierfür werden schon in den ersten Lebensjahren geschaffen. Das Entdecken und Erkennen der eigenen Ressourcen, das Wecken der schöpferischen Kräfte im Menschen ist ein wichtiges Bildungsziel, welches in Familie und Elternhaus, vor allem aber auch in Krippe und Kindergarten gefördert und unterstützt werden kann.

Bewegungsspiele bieten hierfür gute Gelegenheiten. Sie geben Kindern Möglichkeiten zum Erkennen der eigenen Stärken, zur Weckung ihrer schöpferischen Fähigkeiten. Das Experimentieren mit dem Material und das Finden eigener Spielideen sind der Ausgangspunkt ihres Tuns. Noch ist für die Kinder fast alles neu, die Welt will entdeckt und gedeutet werden. In der Gruppe lassen sich die Kinder »anstecken«, eine Idee führt zur nächsten, in der Interaktion mit anderen entstehen neue Anregungen. Über den Körper, über alle Sinne eignen sich Kinder ihre Umwelt an, sie setzen sich dabei mit sich selber,

aber auch mit den anderen auseinander, entdecken die spezifischen Eigenschaften der Dinge und funktionieren sie auch einfach um, schaffen im Spiel neue Verwendungsmöglichkeiten.

Wie diese ursprüngliche Bereitschaft der Kinder, sich auf Neues einzulassen und die Dinge in neue Sinnzusammenhänge zu stellen, unterstützt und herausgefordert werden kann, wie dies im Kontext einer psychomotorischen Erziehung erfolgen kann, ist Thema des vorliegenden Buches.

Am Beispiel des Spiels mit Alltagsmaterialien und ausrangierten Gebrauchsgegenständen wird aufgezeigt, wie oft nur wenige Impulse ausreichen, um mit den Kindern kreative Spielideen zu entwickeln. Hier bedarf es der Kreativität, wenn die Papierrolle vor dem Versenken in die Altpapiertonne bewahrt werden soll, der Kochlöffel der Schublade entrinnt oder das Kissen sein schläfriges Image verliert und zum Wurfgeschoss wird. Fantasie ist bei den Kindern, aber auch bei den pädagogischen Fachkräften gefragt – wenn es darum geht, bekannte Objekte in einen neuen Sinnzusammenhang zu stellen und Spielideen damit zu erfinden.

»Kreative Bewegungsspiele« ist eigentlich ein Klassiker der Bewegungsfachliteratur, mehrfach wurde das Buch schon überarbeitet, mit neuen Ideen bereichert und um aktuelle Themen ergänzt. In der jetzt vorliegenden Auflage wurde der ursprüngliche Gedanke des Titels, die Unterstützung der Kreativität der Kinder, die Stärkung ihrer Fantasie noch stärker in den Vordergrund gestellt und weiter ausgebaut.

Im ersten Kapitel des Buches geht es ganz grundsätzlich um die Bedeutung der Bewegung für die kindliche Entwicklung. Welchen Stellenwert und welche Funktion hat sie gerade in einer doch zunehmend bewegungsloser werdenden Zeit? Welche Rolle spielt sie bei der Entwicklung von Fantasie und Kreativität, und wie kann sie zur Stärkung des Selbstwertgefühls bei Kindern beitragen?

Die Möglichkeiten der Bewegungsförderung reichen von der Schaffung freier Bewegungsgelegenheiten, die die Kinder nach eigenem Bedürfnis und Interesse nutzen können, bis zur Gestaltung angeleiteter, didaktisch und methodisch reflektierter und geplanter Bewegungsangebote. Mit diesen verschiedenen Möglichkeiten der Bewegungserziehung und ihren Anforderungen an das Erzieherinnenverhalten befasst sich das zweite Kapitel.

Ein weiteres Anliegen des Buches betrifft die Bewegungsangebote in Kitas und Kindergärten selbst. Oft werden mangelnde Ausstattung mit Geräten oder räumliche Enge als Grund dafür angeführt, dass den Bewegungsbedürfnissen im Kindergartenalltag nicht genügend Raum gegeben wird. »Spielräume für Bewegung« sind jedoch in jedem Kindergarten vorhanden. Sie aufzudecken, zu nutzen und zu erweitern, ist Thema des dritten Kapitels in diesem Buch.

Im vierten Kapitel finden Sie eine Fülle von Bewegungsanregungen, die dazu beitragen sollen, die Fantasie, die Neugierde und den Einfallsreichtum der Kinder gerade in ihren ersten Lebensjahren zu wecken (und zu nutzen); sie sprechen jedoch ebenso die Kreativität der Erzieherinnen und Eltern an, denn es sind ja die Erwachsenen, die die Kinder in ihrem Spiel begleiten, ihr Tun verstärken, Erfolge bewusst machen.

In diese Spielideen werden vor allem umfunktionierte Gebrauchsgegenstände und Alltagsmaterialien einbezogen, um die Vielseitigkeit der Bewegungsspiele aufzuzeigen. Immer geht es um Fantasie in Bewegung! Impulse und Spielideen, die die Fantasie der Kinder anregen, in denen sie sich erproben und erleben können, in denen sie alle Sinne einsetzen, und die Raum geben, neue Ideen zu entwickeln – ob im Kindergarten, in der Kita oder zu Hause. Die Fantasie lässt sich mit einfachsten Mitteln wecken, vom Abfalleimer über Bierdeckel und Joghurtbecher bis Zeitung.

Neben der Familie haben Kita oder Kindergarten einen bedeutenden Einfluss auf die Entwicklung des Kindes. Wichtig ist, dass die Kommunikation zwischen beiden Bereichen gut funktioniert. Nicht selten klaffen die Vorstellungen von und die Ansprüche an Bewegungserziehung weit auseinander. Eine gute Gelegenheit zum Austausch zwischen Erzieherinnen und Eltern bietet ein »bewegter Elternabend«: Gestaltungsvorschläge finden Sie im fünften Kapitel. Ein Elternabend kann Anlass dazu geben, mit Müttern und Vätern über die spezifische Spiel- und Bewegungssituation ihrer Kinder zu diskutieren und darüber hinaus durch gemeinsame Bewegungsspiele das gegenseitige Kennenlernen und den Erfahrungsaustausch zu unterstützen.

Einen Beitrag zum gemeinsamen Erleben, zum bewegt Miteinander-Spaß-Haben (von Eltern, Erzieherinnen und Kindern) kann ein Sommerfest im Kindergarten unter dem Motto »Gemeinsam spielen und sich bewegen« leisten: Hinweise von der Vorbereitung bis zur Durchführung und erprobte Spielideen finden Sie im sechsten Kapitel.

Das Buch wendet sich zwar in erster Linie an Erzieherinnen und Erzieher (da die meisten der im Kindergarten tätigen Erziehungsfachkräfte Frauen sind, wird im Folgenden der Einfachheit halber die Bezeichnung »Erzieherin« verwendet, natürliche sind auch männliche Erzieher angesprochen) – es kann aber auch Eltern Anregungen für Bewegungsspiele zu Hause geben.

Renate Zimmer

1. Kapitel

Die Bedeutung der Bewegung für die kindliche Entwicklung

Kinder bewegen sich – ausgelassen, lärmend, tobend, nicht immer zur Freude der Erwachsenen, aber immer zum eigenen Vergnügen. Für sie scheint es nichts Schöneres und Befriedigenderes zu geben, als zu rennen, zu spielen, zu klettern und zu springen.

Sie balancieren auf Bordsteinkanten und Mauern; jeder Sturz ist von dem Bemühen gefolgt, wieder aufzusteigen und es noch mal zu versuchen.

Balancieren, Hindernisse überwinden, auf ein Ziel werfen – das alles sind Handlungen, die Kinder auch von sich aus im Spiel und ohne Aufforderungen durch die Erwachsenen aufsuchen.

Dies heißt jedoch nicht, dass Kinder sich hierbei nicht anstrengen, häufig besteht der Spielreiz ja gerade darin, sich selbst herauszufordern, Angst zu überwinden, Grenzen zu finden oder Risiken einzugehen. Beobachtet man z.B. Kinder beim Überspringen eines Grabens oder einer Pfütze, dann suchen sie sich selten die sicherste, einfachste Stelle zum Überspringen aus. Sie gehen das Risiko ein, in den Graben zu fallen oder in der Pfütze zu landen. Der Reiz des Springens liegt im ungewissen Ausgang. Welchen Sinn hätte es sonst überhaupt, über eine Pfütze zu springen, schließlich kann man um die meisten Pfützen bequem herumgehen.

Solche Herausforderungen führen einerseits zu einer Erweiterung des Bewegungskönnens. Das Kind lernt z.B., seine Sprungkraft zu steigern, seine Bewegung zu steuern, das Gleichgewicht zu halten. Andererseits lernt es aber auch, sich selbst einzuschätzen, bei Misserfolgen nicht gleich aufzugeben, es erwirbt die Voraussetzungen für Selbstvertrauen und Zuversichtlichkeit.

1.1 Bewegungserfahrungen als Basis für die Entwicklung des Selbstbewusstseins

Die Erfahrungen, die ein Kind mit seinem und über seinen Körper in Bewegungssituationen macht, stellen die Basis für die Entwicklung seines *Selbstbewusstseins* dar. Sie können in hohem Maße dazu beitragen, dass es ein positives Bild von sich selbst aufbaut und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten gewinnt.

Im Folgenden werden die Erfahrungen, die das Kind hinsichtlich der eigenen Person und hinsichtlich seiner materialen und sozialen Umwelt macht näher beschrieben.

Bewegung als Erfahrung des Selbst und des eigenen Körpers

Durch und in Bewegung erprobt das Kind seinen Körper; es lernt, mit ihm umzugehen, ihn einzuschätzen, seine Signale zu beachten.

Aus Raum-, Zeit- und Bewegungserfahrungen baut das Kind ein Bild vom eigenen Körper auf. Es erwirbt Wissen und Kenntnisse über seine äußere Gestalt, über die Bewegungsfähigkeit einzelner Körperteile. Die Wahrnehmung des eigenen Körpers entwickelt sich in der konkreten Auseinandersetzung des Ich mit den Gegebenheiten der Umwelt.

Damit ist der Körper einerseits Objekt der Bewegungserfahrung (das Kind erfährt etwas über seinen Körper), andererseits ist der Körper auch Medium der Erfahrung, das Kind macht Erfahrungen mithilfe seines Köpers.

Einen Körper zu haben und zugleich sein eigener Körper zu sein, stellt eine wichtige Erfahrung auch für die Entwicklung der kindlichen Identität dar.

Der Aufbau des »Selbst«, des Vertrauens in die eigene Person und das Bild, das man sich über sich selber macht, ist bei einem Kind im Wesentlichen geprägt von den Körpererfahrungen, die es in den ersten Lebensjahren macht.

Um im Alltag bestehen zu können, brauchen Kinder Selbstvertrauen, ein stabiles Selbstwertgefühl, das sie stark genug macht, auch Belastungen zu ertragen und den Anforderungen von außen gewachsen zu sein.

Ein solches Selbstwertgefühl entwickelt sich nur, wenn Kinder die Erfahrung machen können, dass sie selbst etwas bewirken und verändern können, dass ihre Anstrengung Erfolg hat und sie ihre eigene Kompetenz erfahren können (vgl. Zimmer 2013a).

Bewegungssituationen können vor allem bei jüngeren Kindern wesentlich dazu beitragen, dass sie das Bewusstsein entwickeln, selber etwas schaffen und leisten zu können. In der richtigen Form von Erzieherinnen und Eltern angeleitet und begleitet, erwerben Kinder so die Voraussetzungen für Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein.

Kinder müssen sich erproben, um ihre Grenzen kennenzulernen. Ein wichtiges Ziel jeder Erziehung sollte es sein, dass Kinder zuversichtlich mit Herausforderungen und Problemen umgehen lernen, dass sie nicht von vornherein vor Schwierigkeiten kapitulieren, sondern eine positive Grundeinstellung entwickeln.

Bewegung als Erfahrung der materialen Umwelt

Das Kind nimmt die Welt weniger mit dem »Kopf«, also mit seinen geistigen Fähigkeiten, über das Denken und Vorstellen auf, es nimmt sie vor allem über seine Sinne, seine Tätigkeit, mit seinem Körper wahr. Über Bewegung gewinnt das Kind Kontakt zu seiner Umwelt; Bewegung verbindet seine Innenwelt mit seiner Außenwelt.

Die Welt erschließt sich dem Kind über Bewegung, Schritt für Schritt ergreift es von ihr Besitz. Mithilfe von körperlichen und Sinneserfahrungen bildet es Begriffe; im Handeln lernt es Ursachen und Wirkungszusammenhänge kennen und begreifen.

Um sich z. B. unter dem Begriff Schwung etwas vorstellen zu können, muss das Kind den Schwung in der Bewegung erfahren haben: Indem es entweder selbst etwas in Bewegung

setzt, z. B. ein am Baum hängendes Tau hin- und herschwingen lässt oder indem es sich selbst bewegt und dabei Anschwung braucht bzw. selbst erzeugt, wie es z. B. auf einer Schaukel passiert.

Dies sind »Erfahrungen aus erster Hand«, sie werden dem Kind nicht – wie z. B. beim Konsum von Medien – portionsweise »kindgerecht« vermittelt, sondern es macht sie mit Körper und Geist beim Ausprobieren und Experimentieren.

Kinder brauchen Gelegenheiten, etwas zu erforschen, sich mit einer Sache auseinanderzusetzen. Sie brauchen die Freiheit, auch einmal Fehler zu machen, sie zu korrigieren und aus diesen zu lernen.

Selbsttätigkeit ist eine wesentliche Voraussetzung für die kindliche Entwicklung. Das Kind ist ein aktives Wesen. Es kann nicht auf die eigenständige Tätigkeit verzichten, denn sie ist die Voraussetzung für jede gesunde Entwicklung.

In einer empirischen Untersuchung an 300 Kindergartenkindern konnte sogar nachgewiesen werden, wie auch die geistige Entwicklung innerhalb eines begrenzten Zeitraums durch regelmäßige Bewegungsförderung eindeutig verbessert werden konnte. So zeigen die an dem Versuch teilnehmenden Kinder in einem Intelligenztest wesentlich bessere Leistungen als die nicht geförderten Kontrollgruppen (vgl. Zimmer 1996).

Bewegung als Erfahrung der sozialen Umwelt

Bewegungsspiele werden häufig gemeinsam mit anderen ausgeführt, man spielt mit- oder auch gegeneinander, hilft sich gegenseitig oder gerät in Streit, wenn es z.B. um den Besitz eines Spielzeugs geht. Bewegungssituationen sind daher immer auch mit sozialen Lernprozessen verbunden.

Viele Bewegungsgeräte fordern zum gemeinsamen Spiel auf, ein Schwungtuch lässt sich nur dann in der vollen Größe bewegen, wenn mehrere Kinder sich daran beteiligen. Selbst ein Fangspiel kann nur dann entstehen, wenn man mindestens zu zweit ist, und auch beim Wippen, Rennen oder Fußballspielen ist es spannender, wenn mehrere mitmachen.

All diese Anlässe erfordern Absprachen und Verständigung. Dies sind Prozesse, die nicht problemlos vonstattengehen. Streit um eine Spielregel, Enttäuschung, wenn man bei einem Wettspiel verliert, mangelnde Bereitschaft, eine unliebsame Rolle zu übernehmen oder sich auf Ideen und Vorschläge anderer einzulassen – sie stellen wichtige Schritte auf dem Weg sozialen Handelns dar (Zimmer 2014a).

Kinder müssen sich nicht nur mit Materialien und Objekten, sondern auch miteinander auseinandersetzen. Geben und nehmen, teilen und miteinander erleben, einander zuschauen, von anderen lernen – all dies kann einerseits zu beglückenden Gemeinschaftserlebnissen, andererseits aber auch zu Konflikten führen. Nicht immer schaffen Kinder deren Lösung selbstständig, die einfühlsame Beobachtung und behutsame Einflussnahme der Erzieherin ist unabdingbar; in vielen Fällen bedarf es auch der Vermittlung und des Einlenkens durch die Erzieherin.

In den ersten Lebensjahren ist das Sozialverhalten der Kinder noch stark durch ihre egozentrische Perspektive geprägt: Sie erleben sich als Mittelpunkt der Welt, um den sich alles dreht. Das behindert sie zunächst noch darin, sich in die Rolle eines anderen versetzen zu können. So fällt es ihnen z.B. schwer, nachzuempfinden, wie sich ein Kind fühlt, das bei Bewegungsspielen ausgeschlossen wird oder das beim Spielen zu zweit keinen Partner findet. Wenn sie selber jedoch von einer solchen Situation betroffen sind, können sie außerordentlich empfindsam reagieren.

Die Grundlagen für soziales Handeln werden bereits in den ersten Lebensjahren geschaffen. Kinder lernen, mit anderen umzugehen, deren Wünsche zu respektieren, Absprachen zu treffen und sich ggf. auch selbst mit eigenen Vorschlägen durchzusetzen.

Gerade Bewegungsspiele und die hier erforderlichen Regelungen und Abmachungen beinhalten die Chance, dass soziale Konflikte nicht auf der Ebene körperlicher Auseinandersetzungen ausgetragen werden, sondern zur Entwicklung von Toleranz, Einfühlungsvermögen und Rücksichtnahme beitragen.

Sie können jedoch auch genau das Gegenteil bewirken und Konkurrenzverhalten, Rivalität und soziale Außenseiterrollen hervorrufen. Daher ist vor allem in Situationen, die von Pädagoginnen und Erzieherinnen betreut werden, darauf zu achten, welche Bewegungsspiele Kindern vermittelt werden und wie mit Wetteifer und Konkurrenzsituationen umgegangen wird (vgl. Kap. 4.7).

1.2 Welche Funktionen Bewegung für Kinder haben kann

Fasst man die vielfältigen Aspekte, unter denen Bewegung nach diesen Überlegungen betrachtet werden kann, zusammen, so kann sie für Kinder folgende *Funktionen* haben (Zimmer 2014a, S. 21 f.):

- Den eigenen Körper und damit auch sich selber kennenlernen; sich mit den eigenen körperlichen Fähigkeiten auseinandersetzen und ein Bild von sich selbst entwickeln – *(personale Funktion).*
- Mit anderen gemeinsam etwas tun, mit- und gegeneinander spielen, sich mit anderen absprechen, nachgeben und sich durchsetzen – *(soziale Funktion).*
- Selber etwas machen, herstellen, mit dem eigenen Körper etwas hervorbringen (z.B. eine sportliche Fertigkeit wie einen Handstand oder einen Tanz) – *(produktive Funktion).*
- Gefühle und Empfindungen in Bewegung ausdrücken, körperlich ausleben – *(expressive Funktion).*
- Gefühle wie Lust, Freude, Erschöpfung oder Energie empfinden, in Bewegung erfahren – *(impressive Funktion).*
- Die dingliche und räumliche Umwelt kennenlernen und sich erschließen, Objekte und Geräte ausprobieren und ihre Eigenschaften erfassen, sich den Umweltgegebenheiten anpassen bzw. sie sich passend machen – *(explorative Funktion).*
- Sich mit anderen vergleichen, sich miteinander messen, wetteifern und dabei sowohl Siege verarbeiten als auch Niederlagen verkraften lernen – *(komparative Funktion).*
- Belastungen ertragen, die körperliche Leistungsfähigkeit steigern, sich selbst gesetzten und von außen gestellten Anforderungen anpassen – *(adaptive Funktion).*

Es handelt sich hier um unterschiedliche Sichtweisen ein und derselben Sache; z.T. ergänzen sie sich, oft sind sie auch nicht voneinander zu trennen. Vielleicht können sie auch noch ergänzt oder erweitert werden.

Gerade im Kindergartenalter darf es nicht um Konkurrenz oder Wettkampf oder um die Verbesserung messbarer Leistungen gehen. Ebenso wenig sollten sich die Bewegungsangebote an Sportarten orientieren oder als Hinführung zu bestimmten Sportformen aufgefasst werden.

Im Vordergrund frühkindlicher Bewegungserziehung sollten vielmehr spielbetonte und kindgerechte Bewegungsangebote stehen, die vielseitige, breit angelegte Bewegungserfahrungen ermöglichen und dem kindlichen Explorationsbedürfnis und Aktivitätsdrang entgegenkommen.

Bei diesen Überlegungen sollte immer auch berücksichtigt werden, dass die Bewe-

gungsangebote zwar dazu beitragen, Kindern den Umgang mit dem eigenen Körper zu ermöglichen, ihre Bewegungssicherheit zu verbessern oder ihre feinmotorischen Fähigkeiten zu fördern; für die Kinder selbst ist dies jedoch nicht der Anlass und Beweggrund für ihr Spiel, es ist vielmehr ein Produkt der intensiven Auseinandersetzung des Kindes mit Objekten, Spielsituationen, Partnern und sich selbst.

Die Attraktivität der Bewegungsangebote hängt auch nicht vom Grad ihrer Neuigkeit ab. Jedes Kind erlebt sich in der Auseinandersetzung mit einem Gegenstand neu, es sieht dabei nur sich und was es mit dem Spielmaterial erlebt, erfährt, erfindet. So kann ein Ball faszinierend für ein Kind wirken, während er für die Erzieherin ein schon seit Jahren bekanntes, traditionelles und vielleicht wenig fantasieanregendes Gerät darstellt.

Für die Kinder ist zunächst alles »neu«, sie wollen ein Gerät selbst entdecken, seine Vielseitigkeit selbst erfahren können – und dieser Prozess wird bei jedem Kind anders ablaufen. Deswegen ist es wichtig, dem Kind zunächst einmal Zeit zu lassen, sich mit unbekannten Bewegungsgeräten selbstständig auseinandersetzen zu können, ihm eine eigene, individuelle Bedeutung zu geben. Ein Pappkarton kann z.B. zum Versteckspielen einladen, mal ist er ein Boot, mit dem man durch den Raum rudern kann und mal ein Bewegungsgerät, das zum Springen und Rutschen genutzt wird.

1.3 Psychomotorik – Ganzheitlichkeit im Erleben und Handeln

Beim Kind sind leibliche und seelische, gefühlsmäßige und geistige Vorgänge noch eng miteinander verbunden.

Denken und Handeln, Vorstellung und Wahrnehmung, Wunsch und Wirklichkeit, Alltag und Traumwelt werden noch nicht deutlich unterschieden; sie trennen sich erst im Laufe der Entwicklung. Die unterschiedlichen Sinneswahrnehmungen sind noch enger miteinander verknüpft als bei Erwachsenen, und auch Gefühls- und Körperbewegungen sind aufeinander bezogen.

Mit dem Begriff »Psychomotorik« wird die enge Verbindung des Körperlich-Motorischen mit dem Geistig-Seelischen gekennzeichnet (vgl. Zimmer 2013a).

Streng genommen gibt es gar keine Bewegung ohne Beteiligung psychischer oder gefühlsmäßiger Prozesse.

Bei Kindern ist die Ganzheitlichkeit im Handeln und Erleben besonders stark ausgeprägt. Sie nehmen Sinneseindrücke mit dem ganzen Körper wahr, sie drücken ihre Gefühle in Bewegung aus, sie reagieren auf äußere Spannungen mit körperlichem Unwohlsein, und ebenso können freudige Bewegungserlebnisse zu einer körperlich wie psychisch empfundenen Gelöstheit führen.

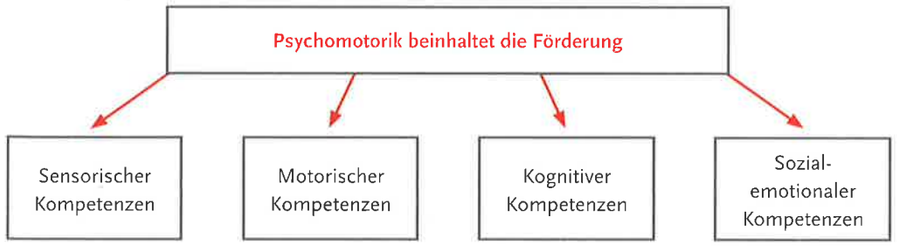
Kindern sieht man ihre »Ganzheitlichkeit« an: Sie freuen sich »bis in die Füße«, sie spüren ihre Traurigkeit »im Bauch«. Sie erleben sich als Gefühls-Körper-Einheit.

Im Bewegungsspiel drückt das Kind z.B. innere Wünsche aus (»stark sein wie Tarzan«, »kämpfen können wie ein Löwe« oder »sich auf einer Schaukel hin- und herwiegen lassen wie ein kleines Baby« usw.); die Bewegung bildet eine Brücke zwischen der Innenwelt (Träume, Wünsche, Ängste, Hoffnungen) und der äußeren Realität.

So bieten Bewegungsäußerungen der Kinder auch einen Zugang zu ihrer Innenwelt.

Kindliche Entwicklung ist also zugleich auch immer psychomotorische Entwicklung. *Psychomotorische Erfahrungen* sind Erfahrungen, die das Kind mit seinem Leib und seiner Seele, seiner ganzen Person macht.

Nach diesen Überlegungen müsste die Erziehung von Kindern zugleich auch psychomotorische Erziehung sein. Bewegung ist hier kein fachspezifisches Anliegen, sondern ein grundlegendes Medium der Entwicklungsförderung, das täglich berücksichtigt werden muss. Werden die Bewegungsbedürfnisse von Kindern vernachlässigt, hat das gravierende Folgen – nicht nur für ihre Motorik, sondern für den gesamten Prozess der kindlichen Entwicklung.



Damit kann Psychomotorik als *methodisches Prinzip* jeder Erziehung und Entwicklungsförderung verstanden werden.

1.4 Die Fantasie bewegen – Psychomotorik und Kreativität

Ein wichtiges Ziel frühkindlicher Bildung ist neben der Stärkung der personalen und sozialen Kompetenzen der Kinder auch die Entfaltung ihrer kreativen schöpferischen Potenziale. Auch sie tragen in hohem Maße zur Stärkung der kindlichen Persönlichkeit bei.

Kreativität zeigt sich im Denken und im Handeln. Jüngere Kinder greifen auf die motorische Ebene zurück, um Ideen zu entwickeln. Sie gestalten mit Materialien, finden für Gegenstände des Alltags eigene, für sie neue Verwendungsmöglichkeiten, sie geben den Dingen einen eigenen, individuellen Sinn.

Kinder sind von Natur aus neugierig, sie lassen sich nicht einfach belehren sondern wollen selber herausfinden, wie die Dinge funktionieren. Sie beobachten andere, ahmen ihr Verhalten gerne nach, aber sie finden auch selber eigene Ideen. Damit verfügen Kinder über die besten Voraussetzungen für die Entwicklung von Kreativität.

Unter Kreativität versteht man die Fähigkeit, Neues zu schaffen, eigene Lösungen für vorgefundene Probleme zu finden, ungewöhnliche Ideen zu entwickeln. Dabei muss es sich nicht um eine gänzlich neue Idee handeln, sie muss vielmehr für die betreffende Person neu sein.

Der Begriff Kreativität kommt aus dem Lateinischen »creare«, das heißt etwas hervorbringen, etwas neu schöpfen, etwas erfinden, etwas schaffen, etwas erzeugen, ... in fantasievoller Weise zu denken und zu handeln. Braun (2007) sieht Kreativität als eine von Neugierde geprägte Aktivität, die zu eigenen schöpferischen Ergebnissen und Lösungen führt.

Kinder sind geborene Problemlöser, von Anfang an sind sie neugierig, sehen nichts als selbstverständlich an, untersuchen jeden am Boden liegenden Krümel, ständig sind sie auf der Suche nach Neuem, sie wollen die Umwelt explorieren und erkunden.

Ihr Eigensinn ist ebenso eine gute Voraussetzung für die Entwicklung kreativer Kompetenz.

Die Vorstellungskraft der Kinder ist weitaus größer als die der Erwachsenen: Was kann ein Karton alles darstellen, welche Bedeutung gewinnt er im Spiel? Für Erwachsene ist er nichts als ein einfaches Verpackungsmaterial, einmal gebraucht wird er entsorgt. Kinder machen ihn zu einer Höhle, einem Haus, er wird zum Versteck und zum Tunnel, durch den man kriechen kann. Kinder sind stets offen für neue Erfahrungen.

Kinder sind eigensinnige Forscher. Sie entdecken Zusammenhänge, die Erwachsenen oft verschlossen bleiben.

Ideen wirken in einer Gruppe oft ansteckend: Hat ein Kind eine neue Idee für die Verwendung eines Materials, dann lassen sich auch die anderen ganz schnell davon anstecken. Inspiration und Stimulation – eine Idee jagt die andere.

Die Erzieherin kann die Kinder ermuntern, neue Ideen zu finden. Fehler oder falsche Lösungen gibt es dabei nicht. Kinder handeln nach dem Prinzip Versuch und Irrtum:

Hält die aus Holzlatten gebaute Brücke das eigene Gewicht oder müssen die Latten unterstützt werden? Es gibt kein »falsch«, man muss so lange ausprobieren, bis man etwas Passendes findet.

Es sollte aber auch keine Bewertung geben, zunächst einmal wird jede Idee der Kinder akzeptiert.

Folgende Prinzipien können bei der Durchführung von Bewegungsangeboten dazu beitragen, dass sich Kreativität entfalten kann:

- *Bereitstellen von Material, das von den Kindern umgedeutet werden kann. »Unfertiges« Material fordert die Kinder heraus.*
- *Lösungen nicht vorgeben, sondern von den Kindern selbst entdecken lassen.*
- *An den Interessen der Kinder anknüpfen.*
- *Erfolgserfahrungen ermöglichen.*
- *Alle Ideen der Kinder wertschätzen, keine Bewertungen vornehmen.*
- *Den Kindern Entscheidungs- und Handlungsspielräume geben.*
- *Auch ungewöhnliche Vorschläge der Kinder ernst nehmen.*

Ergebnisse aus einer Studie zur motorischen Kreativität

Inwiefern psychomotorische Förderung auch zu einer erhöhten motorischen Kreativität beiträgt, wurde in einer Studie von Röhr, Sendlmaier & Köhr (2007) untersucht. Daran nahmen zwei Gruppen von Kindern teil: Die eine wurde in einem psychomotorischen Kindergarten betreut, während die andere einen konventionellen Kindergarten besuchte. Als Merkmale der motorischen Kreativität wurden das motorische Problemlösen und die motorische Ideenvielfalt unterschieden.

Für die Feststellung der motorischen Ideenvielfalt wurden folgende Aufgaben gewählt: Die Kinder sollten in der Rolle eines »Erfinders« viele verschiedene Möglichkeiten finden, einen Pappbecher in eine Kiste zu befördern, und sich möglichst viele verschiedene Verwendungen für einen runden Bierdeckel ausdenken.

42 Kinder aus einem psychomotorischen Kindergarten und 40 Kinder aus einem konventionellen Kindergarten wurden im Abstand von 6 Monaten zweimal untersucht. Die Ergebnisse zeigten deutlich:

- Die psychomotorisch besonders geförderten Kinder entwickelten früher als die Kontrollgruppe optimierte Möglichkeiten, motorisch kreative Lösungen zu finden und einzusetzen.

Die Autorinnen interpretieren den Befund so, dass die Vorerfahrungen der Kinder auf der Grundlage einer besonders anregungsreichen Umgebung im Kindergarten als wichtige Voraussetzung für die Entwicklung von Ideenvielfalt und Kreativität gewertet werden können.

Die Untersuchungsergebnisse dokumentieren, dass eine Anregung zu ungewöhnlichen Materialverwendungen im Alltag bei Kindergartenkindern zu einem deutlich erweiterten Repertoire an kreativen Handlungsmöglichkeiten führt. Diese beziehen sich auf einen größeren Erfolg bei motorischen Problemlöseaufgaben und eine größere Produktivität und Vielfalt an Ideen. Im Hinblick auf die Förderung der motorischen Kreativität sehen es die Autorinnen der Studie als ermutigend an, dass auch bereits kurzfristige Stimulationen zu kreativem Verhalten die Herausbildung kreativer Fähigkeiten zu begünstigen scheinen.

Hervorzuheben ist, dass sich die psychomotorisch angeregten Kinder in der Flexibilität der Problemlösungen und der Qualität der Ideenvielfalt stark verbesserten, während die Kinder des konventionellen Kindergartens hier nur geringere Fortschritte machten (Röhr, Sendlmaier & Köhr 2007).

2. Kapitel

Bewegung und Bewegungserziehung in der Kita

Der Stellenwert der Bewegungserziehung in der Elementarpädagogik hat in den letzten Jahren eine deutlich sichtbare Aufwertung erfahren. Dies äußert sich z.B. auch darin, dass die Motorik genau wie die Sensorik sowohl von Vertretern der Frühpädagogik als auch der Entwicklungspsychologie als ein wesentlicher Bereich kindlicher Entwicklung genannt werden (Haug-Schnabel 2006, Hüther 2007, Schäfer 2003).

Die von den jeweiligen Bundesländern erstellten »Erziehungs- und Bildungspläne« für den Elementarbereich weisen der Bewegung einen wichtigen Stellenwert zu, in allen Konzepten wird Bewegung als eigener Bildungsbereich benannt. So wird z.B. im Orientierungsplan für Bildung und Erziehung für die baden-württembergischen Kindergärten ausdrücklich betont: »In den ersten sechs bis acht Lebensjahren eines Kindes werden wichtige Grundlagen gelegt für ein positives Körpergefühl, Gesundheitsbewusstsein, richtige Ernährung und viel Bewegung. In keinem Lebensabschnitt spielt Bewegung eine so wichtige Rolle wie in der Kindheit und zu keiner Zeit sind körperlich-sinnliche Erfahrungen so wichtig. Bewegung, ausgewogene Ernährung und ein positives Selbst- und Körperkonzept sind Motoren für die gesamte körperliche, soziale, psychische und kognitive Entwicklung des Kindes« (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg 2006, S. 73). Neben dem Bildungs- und Entwicklungsfeld »Körper« wird hier ein weiterer Bereich »Sinne« genannt und dabei ausdrücklich auf die Bedeutung sinnlicher Wahrnehmung für die Auseinandersetzung des Kindes mit seiner Umwelt hingewiesen.

Auch im Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen wird betont, dass Bewegung zu den grundlegenden Betätigungs- und Ausdrucksformen der Kinder gehört und als wesentlicher Bestandteil der Erziehung des Kindes anzusehen ist: »Im Vorschulalter ist Bewegung unverzichtbar, um der natürlichen Bewegungsfreude des Kindes Raum zu geben, das Wohlbefinden und die motorischen Fähigkeiten zu stärken sowie eine gesunde Entwicklung zu gewährleisten« (Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen 2006, S. 354).

2.1 Ziele der Bewegungserziehung

Bewegungserziehung verfolgt das Ziel, Kinder zu befähigen, sich über Bewegung

- mit sich selbst,
- mit ihren Mitmenschen,
- mit den räumlichen und materialen Gegebenheiten ihrer Umwelt auseinanderzusetzen.

Diese dreiteilige Zielformulierung geht zurück auf eine in der pädagogischen Literatur sehr oft verwendete Unterteilung: Roth (1996) bezeichnete mit *»Selbstkompetenz – Sozialkompetenz – Sachkompetenz«* die drei Fähigkeitsbereiche, deren Ausbildung er für notwendig erachtete, um verantwortlich handelnd das Leben bewältigen zu können.

Aus diesen Kompetenzbereichen lassen sich jedoch auch differenziertere Ziele der im Rahmen der Bewegungserziehung zu vermittelnden Erfahrungen aufstellen (vgl. hierzu Zimmer 2014a, S. 165.):

So sollte es Ziel und Aufgabe der Bewegungserziehung im Kindergarten sein,

- *dem Bewegungsdrang der Kinder entgegenzukommen und ihr Bewegungsbedürfnis durch kindgerechte Spiel- und Bewegungsangebote zu befriedigen,*
- *Kindern Möglichkeiten zu geben, ihren Körper und ihre Person kennenzulernen,*
- *zur Auseinandersetzung mit der räumlichen und dinglichen Umwelt herauszufordern,*
- *motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erweitern und zu verbessern,*
- *das gemeinsame Spiel von leistungsschwächeren und leistungsstärkeren Kindern zu ermöglichen,*
- *Gelegenheit zur ganzheitlichen, körperlich-sinnlichen Aneignung der Welt zu geben,*
- *zur Erhaltung der Bewegungsfreude, der Neugierde und der Bereitschaft zur Aktivität beizutragen,*
- *Vertrauen in die eigenen motorischen Fähigkeiten zu geben und eine realistische Selbsteinschätzung zu ermöglichen.*

Zur Bewegungserziehung im Kindergarten gehören sowohl freie Bewegungsgelegenheiten, die aufgrund der räumlichen Voraussetzungen den Kindern täglich zur Verfügung stehen, als auch offene Angebote und darüber hinaus angeleitete, zeitlich fixierte Bewegungsangebote, die von der Erzieherin geplant und begleitet werden.

2.2 Angeleitete Bewegungsangebote und freie Bewegungsgelegenheiten

Die »Bewegungsstunde«: Neben den vielfältigen situativen Bewegungsanlässen, die sich im Alltag des Kindergartens ergeben, muss es auch regelmäßige Zeiten für Bewegung im Wochenplan geben. Diese geplanten, angeleiteten Bewegungs- und Spielangebote werden meist als »Turnstunde« oder als »Bewegungsstunde« bezeichnet. Sie sind wichtig, damit die Bewegungsangebote nicht zufallsabhängig sind und evtl. durch augenblickliche organisatorische Engpässe im Tagesablauf vernachlässigt werden.

Die Bewegungsstunde wird in den Kindergärten mehr oder weniger regelmäßig durchgeführt; meistens ist hierfür einmal in der Woche eine Zeit von 30 bis 40 Minuten vorgesehen. In der Regel läuft sie nach bestimmten Ritualen ab, zu denen u.a. der Raumwechsel und der Kleidungswechsel gehören.

Oft wird die Gruppe auch für die Zeit der Bewegungserziehung geteilt, sodass ca. zwölf bis dreizehn Kinder an der Bewegungsstunde teilnehmen. Hier erhalten die Kinder meist Angebote und Anregungen, die das Bewegungsrepertoire der Kinder erweitern und sie zu bestimmten Themen, die im freien Spiel oft nicht vorkommen, hinführen. Dazu gehören z.B. Spiele mit (einfachen) Regeln, Tanz und Rhythmik, der Einsatz bestimmter Materialien, der Bau eines gemeinsamen Bewegungsparcours etc. Hier steht das gemeinsame Tun in der Gruppe im Vordergrund. Diese Bewegungsstunden sind zwar meist von der Erzieherin geplant und strukturiert, sie sind aber dennoch offen für die Ideen und Interessen der Kinder.

Offene Bewegungsangebote schaffen dagegen einen Rahmen, der Orientierung und Sicherheit gibt, innerhalb dessen die Kinder jedoch frei entscheiden können, wie Bewegungsideen weiter ausgebaut, ob sie abgebrochen oder verändert werden. Innerhalb des von der Erzieherin geplanten Themas, das z.B. durch ein bestimmtes Gerät oder eine Bewegungssituation vorgegeben sein kann, sollte ein ausreichend großer Spielraum für die individuelle Ausgestaltung durch die Kinder vorhanden sein.

Freies Bewegen und angeleitetes Üben wechseln sich dabei ab; der Schwerpunkt liegt hier – wie im Kindergarten insgesamt – auf dem Spiel. Die kindliche Bewegungs- und Spielbereitschaft braucht nur aufgegriffen zu werden.

Freie Bewegungsgelegenheiten – situative Bewegungsanlässe: Neben den zeitlich festgelegten und inhaltlich strukturierten Bewegungsangeboten gibt es im Kindergartenalltag natürlich viele weitere Situationen, die Kinder zu Bewegungsgelegenheiten nutzen.

So ist z.B. das Springen von jedweden – wo auch immer gelegenen – höheren Absprungflächen ein beliebtes Bewegungsspiel der Kinder. Selten wird es in organisierte Bewegungsaufgaben eingebunden, da die Erzieherin die Kinder nicht auch noch zu den oft waghalsigen Sprüngen auffordern will. Kinder sind zudem meist sehr viel erfindungsreicher im Entdecken von Absprunggelegenheiten: eine Treppe, eine Gartenmauer, ein Stuhl oder Tisch, eine Fensterbank – und das alles, ohne dass der Boden als Aufsprungfläche gepolstert oder mit Matten abgesichert ist. Manchmal erscheint es gefährlich, aus welchen Höhen und mit welcher Kraft Kinder springen, nur selten überschätzen sie sich jedoch.

Erzieherinnen sollten einerseits zwar notwendige Grenzen setzen, andererseits sollten sie jedoch auch neue Situationen eröffnen, die das Bewegungsleben der Kinder bereichern.

Neue Erfahrungen ermöglicht auch die Öffnung des Kindergartens nach »draußen«. Ein Spaziergang durch den Wald, der Besuch eines benachbarten Spielplatzes oder das Aufsuchen eines öffentlichen Schwimmbades. Hier ist nicht mehr alles zu planen: Welche Gelegenheiten zur Bewegung die Kinder im Wald nutzen, welche gefällten Baumstämme sich zum Balancieren eignen oder wie Gräben, Hügel, Äste zum Springen, Steigen, Hängen und Schaukeln genutzt werden, kann nicht geplant werden, und braucht es auch nicht. Es ist vielmehr von der Art und Weise abhängig, wie Kinder ihre Umwelt wahrnehmen, was sie sich selbst zutrauen und wie sie ihre körperlichen Fähigkeiten zur Begegnung mit der Natur einsetzen.

Spontanes Spielen und *gezielte Bewegungsaufgaben* stehen nicht beziehungslos nebeneinander, sondern bilden eine Einheit. Sie ergänzen sich gegenseitig, und manchmal kann es gerade für ängstlichere, zurückhaltende Kinder eine Herausforderung sein, im freien Spiel einmal unbeobachtet das ausprobieren zu können, wozu ihnen vielleicht in der Bewegungsstunde noch der Mut fehlte.

Freie und angeleitete Bewegungsangebote sollten in Balance zueinander stehen. Angeleitete Angebote sollten ebenso freies Spielen und Ausprobieren ermöglichen, wie im freien Spielen und Bewegen Hilfe und Rat von der Erzieherin gegeben werden können. Freie Bewegungsgelegenheiten sind an der momentanen Situation in der Kindergartengruppe orientiert; sie können aktuelle Bedürfnisse und Interessen der Kinder eher berücksichtigen, als es bei vorgeplanten, festgelegten Bewegungszeiten meist der Fall ist.

Ihre Realisierung im alltäglichen Gruppenleben ist jedoch auch an räumliche und organisatorische Voraussetzungen geknüpft. Hier heißt es, auch für den Gruppenalltag Bewegungsräume zu schaffen, die den situativen kindlichen Bewegungsbedürfnissen entgegenkommen und ihr Ausleben und Ausagieren zulassen können. Vorschläge für die Nutzung der Innen- und Außenflächen des Kindergartens für Bewegungsspiele der Kinder werden in Kapitel 4 gegeben.

2.3 Wie Bewegung Kindern vermittelt werden kann

Vor allem im Rahmen angeleiteter Bewegungsangebote stellt sich die Frage, *wie* Bewegungserfahrungen Kindern vermittelt werden sollten.

Zwar besitzen Kinder viele Eigenschaften, die sie zu Experten für selbst gesteuertes Lernen machen (Neugierde, Lernfreude, Fantasie); es wäre jedoch falsch, daraus zu schließen, dass man sie einfach sich selbst überlassen sollte und die Erfahrungen und Erlebnisse sich dann schon von selbst einstellen würden.

Was beim freien Spiel ohne Anwesenheit der Erwachsenen vielleicht funktioniert, nimmt dann, wenn die Erzieherin auch nur als Aufsicht am Spielgeschehen teilnimmt, einen anderen Charakter an. Kinder sehen den Erwachsenen meistens als Experten für das Spielgeschehen, sie wollen von ihm Hilfe und Unterstützung und erwarten auch, dass er bei Konflikten einschreitet. Bevor nun die besondere Rolle, die die Erzieherin in der Bewegungserziehung spielt, diskutiert wird, sollen zunächst allgemeine Methoden zur Vermittlung von Bewegungserfahrungen dargestellt werden (vgl. hierzu auch Zimmer 2014a, S. 172 ff.):

Hierbei lassen sich zwei Formen unterscheiden:

1. Vermittlung durch Betreuung, Anregung, Impulsgebung, Problemstellung
2. Vermittlung durch Belehren, Lenken, Unterweisen, Korrigieren

Eine didaktische Konzeption von Bewegungserziehung, die die Eigenaktivität des Kindes betont und seine kreativen Kräfte fördern will, wird der 1. Methode den Vorrang geben.

Das in Bewegungsstunden so oft zu beobachtende Vormachen von Bewegungsformen durch die Erzieherin und das anschließende Nachmachen durch die Kinder (die 2. Methode) ist nur in den wenigsten Fällen wirklich sinnvoll.

Gerade Bewegungssituationen enthalten häufig Problemstellungen, die das Kind zum Auffinden verschiedener Lösungsformen auffordern. Hier sind oft nur wenige Impulse durch die Erzieherin erforderlich, um dem Kind z.B. verschiedene Verwendungsmöglichkeiten von Geräten und Spielobjekten aufzuzeigen.

Methoden des Belehrens und Unterweisens sind dagegen eher dann angebracht, wenn Kinder unsachgemäß mit Material umgehen und es dadurch u.U. zerstört werden kann, oder aber wenn es um das Erlernen gezielter Fertigkeiten geht, bei denen konkrete Anweisungen durch die Erzieherin erforderlich sind.

2.4 Die Aufgaben der Erzieherin

Für Kinder stellt die Erzieherin eine wichtige Bezugsperson, aber auch ein bedeutsames *Verhaltensmodell* dar, sie identifizieren sich mit ihr und orientieren sich oft auch an ihrem Verhalten.

Kinder sollten den Erwachsenen auch bei Bewegungsspielen nicht als Person erleben, die alles kann und besser weiß, die ihnen jede Anstrengung abnimmt und sie damit auch um Erfolgserlebnisse bringt. Sie sollten den Erwachsenen vielmehr als ermutigenden Vertrauten erleben, der ihnen dabei hilft, neue Erfahrungsräume zu erschließen.

Für die Kinder ist es oft sehr wichtig, dass die Erzieherin selbst auch Interesse an den von ihnen entwickelten Aktivitäten zeigt. Zwar sollte sie ihre ohnehin dominante Rolle soweit wie möglich zugunsten der stärker von den Kindern gesteuerten Aktionen zurücknehmen, d.h. jedoch nicht, dass sie in eine weitgehend passive, das Spielgeschehen nur beobachtend begleitende Rolle wechselt. Mitmachen sollte die Erzieherin vor allem dann, wenn die Kinder sie dazu auffordern. So kann sie zur Spielteilnehmerin werden, die selbst etwas ausprobiert, etwas übt und etwas erfindet; andererseits ist sie Helferin, Zuflucht, Vertraute, die in Angstsituationen Beistand gibt, die Mut macht und bei Bedarf auch tröstet.

Auch in Situationen, in denen die Erzieherin keine direkten Bewegungsaufgaben gibt, das Bewegungsspiel nicht steuert, ist sie doch in ihrer Verantwortung ganz gefordert: Sie wird die Kinder beobachten, auch wenn sie selbst irgendwo mitspielt, sie muss entscheiden, ob sie sich einmischt oder nicht, ob sie Kindern zutrauen kann, dass sie Konflikte selber regeln, ob sie Kindern helfen muss. Um das soziale Miteinander in der Gruppe besser verstehen und darauf eingehen zu können, sollte sie erkennen, welche Kinder im Spielgeschehen zu dominant sind, welche sich zu rasch unterordnen, wer sich über-, wer sich unterschätzt oder wer sich gar nichts zutraut.

Fasst man die Verhaltenserwartungen an die Erzieherin zusammen, dann sollte sie

- *auffordernd wirken, aber das Kind nicht drängen,*
- *anregen, aber nicht überreden,*
- *da sein, wenn Hilfe gebraucht wird, aber nicht überbehüten,*
- *innerlich bereit sein, aber äußerlich nicht steuern,*
- *gleichwertiger Spielpartner sein, aber das Kind selbst aktiv werden lassen,*
- *Freiheit gewähren und Grenzen setzen,*
- *Verantwortung übertragen und Überforderung vermeiden.*

Kinder ernst zu nehmen bedeutet auch, ihre Entscheidungen zu akzeptieren und zu verstehen versuchen, warum ein Kind sich z.B. von gemeinsamen Spielvorhaben ausschließt.

Auch Kinder, die sich nicht direkt an den Bewegungsspielen beteiligen, tun nicht »nichts«. Oft schauen sie intensiv zu, hören zu, sind innerlich beteiligt, aber brauchen noch etwas Zeit oder eine gute Gelegenheit, in das Spiel hineinzufinden. Die Erzieherin sollte sie nicht bedrängen, sie nicht zu häufig auffordern, manchmal kann es jedoch ganz hilfreich sein, ihnen eine »Brücke« zu bauen, ihnen z.B. beim Spiel mit einem Luftballon den Ballon zuzuspielen, sich als Spielpartner unaufdringlich anzubieten, aber auch zu akzeptieren, wenn das Kind ablehnt.

»Nein« zu sagen ist für das Kind oft viel schwieriger, als sich den Anforderungen einfach anzupassen, deshalb sollte das »Nein« eines Kindes auch akzeptiert werden und nicht alle Überredungskunst aufgewendet werden, um es doch zu einem halbherzigen Mitmachen zu bewegen.

3. Kapitel

Spielräume für Bewegung schaffen

Die Einschränkung der Bewegungsmöglichkeiten im Kindergarten wird oft auch mit Raumproblemen begründet:

Zu kleine Gruppenräume, das Fehlen eines speziellen Bewegungsraums, die schlechte Ausstattung der Außenanlagen – all dies hindere die Erzieherin daran, den Kindern mehr Gelegenheit zum Sich-Bewegen zu geben oder sogar regelmäßige geplante Bewegungsangebote zu machen. Aber gerade ungünstige räumliche Bedingungen wirken sich auch auf das Verhalten der Kinder aus. Je ungünstiger die Voraussetzungen, umso stärker äußern Kinder ihr Bedürfnis nach ungehinderter Bewegung.

3.1 Spielräume entdecken und nutzen

Zu wenig Bewegungsraum engt die Kinder in ihren Spielbedürfnissen ein und ruft sogar Aggressionen hervor. Auch bei scheinbar unveränderlichen räumlichen Bedingungen sollten im Mitarbeiterteam daher alle Möglichkeiten überprüft werden, wie den Kindern zu mehr Spiel- und Bewegungsraum verholfen werden kann: So kann z.B. die Eingangshalle zu einem Ort für Bewegungsspiele werden, Kontakte zur Schule (sofern sie nicht zu weit entfernt ist) können aufgenommen werden, um eine stundenweise Nutzung der Turnhalle zu vereinbaren.

Auch der Gruppenraum kann so gestaltet werden, dass er den Kindern sowohl Spielraum für bewegungsintensivere Spiele als auch Bereiche für ruhigere Aktivitäten bietet.

Eine kindgerechte Raumgestaltung im Kindergarten muss auch die Bedürfnisse der Kinder nach Bewegung berücksichtigen.

Bewegungsgelegenheiten im Gruppenraum

In den meisten Gruppenräumen gibt es Bau-, Puppen-, Malecken, Ruhezonen, vielleicht auch eine Kuschelecke mit Büchern, ein Kaufladen oder ein Puppenhaus usw. Oft ist der Raum so vollgestellt, dass die Kinder sich in der Enge ständig gegenseitig behindern; sie kommen sich ins Gehege, es gibt Streit.

Schon eine etwas andere Raumaufteilung kann Entlastung für die Gruppe mit sich bringen, wenn sowohl Zonen für bewegungsreichere als auch solche für konzentriertere Aktivitäten berücksichtigt werden. So kann eine Ecke, die mit Matratzen, Kissen und einigen Schaumstoffblöcken ausgestattet ist, Kindern einen zwar eingegrenzten, aber doch einladenden Raum zum Toben, Springen, Purzeln, Rollen und Miteinanderspielen bieten. Diese Bewegungsecke schützt auch die Kinder, die vielleicht ruhebedürftiger sind und sich gerade auf eine ganz andere Beschäftigung konzentrieren, vor den lebhaften Spielen der anderen. Zur Not kann auch der Gruppenraum selbst teilweise zum Bewegungsraum werden, wenn Tische und Stühle zur Seite gestellt und somit Platz für Bewegungsspiele der ganzen Gruppe geschaffen werden. Mit etwas Fantasie können aber auch die Einrichtungsgegenstände wie Tische und Stühle in Bewegungsaufgaben einbezogen werden.

Platz schaffen für »Bewegungsinseln«. Nutzen von Bewegungsflächen außerhalb des Gruppenraums.

Viel Entlastung erhält der Gruppenraum, wenn auch andere Räume, Ecken, Gänge oder Flure des Kindergartens zu *»Bewegungsinseln«* gestaltet werden.

Als »Inseln« können sie bezeichnet werden, weil sie kleine Bereiche darstellen, die eigentlich andere Zwecke erfüllen sollten, nun aber durch ihre äußere Gestaltung für Bewegungsspiele nutzbar gemacht werden.

Nicht gemeint ist hiermit ein speziell für Bewegung vorgesehener Gymnastik- oder Turnraum. Bewegungsinseln sind überall dort sinnvoll und auch nützlich und notwendig, wo ein solcher offizieller Bewegungsraum nicht vorhanden ist. Geeignet sind hierzu z.B. Eingangshallen, Flure, ungenutzte Ecken im Kindergartengebäude oder auch Räume, die man bei einer etwas anderen Organisation der alltäglichen Kindergartenarbeit umgestalten könnte.

Wichtig für diese »Bewegungsinseln« ist die *Ausstattung*: Der Boden sollte mit weichem Teppich oder einer Turnmatte ausgelegt werden, und je nach Platzangebot können – wie bei der Bewegungsecke im Gruppenraum – Schaumstoffteile, Styroporblöcke, Decken, Matratzen die Kinder zum Bauen, Bewegen und Spielen nach eigenen Wünschen einladen.

Vielleicht lassen sich auch einige mobile Geräte oder Materialien unterbringen (z.B. Pappkartons, aufgeblasene Luftballons, Teppichfliesen usw.), die die Bewegungsideen der Kinder anregen. Sie sollten jedoch von Zeit zu Zeit immer wieder ausgetauscht werden, damit die Bewegungsinseln ihren Reiz behalten und zu unterschiedlichen Arten von Bewegungsspielen animieren.

Bei solchen ausgelagerten Aktivitäten ist natürlich die Frage der Aufsichtspflicht zu bedenken. Nicht immer kann eine Erzieherin das Spielen in den »Bewegungsinseln« überwachen, oft wäre den Kindern damit auch ein wichtiger Anreiz (z.B. eigenen Spielimpulsen nachzugehen, ohne ständig von den Erwachsenen beobachtet oder kontrolliert zu werden) genommen.

Je nach Lage der »Bewegungsinseln« sollte daher im Mitarbeiterteam beraten werden, ob es ausreicht, die Tür des Gruppenraumes offen zu lassen und somit die Aktivitäten der Kinder wenigstens »im Ohr« zu haben, oder ob es erforderlich ist, dass ständig eine Erzieherin anwesend ist.

Bei der Nutzung von Ecken oder Flurabtrennungen ist es meist ausreichend, die Anzahl der hier sich aufhaltenden Kinder zu begrenzen und mit der Gruppe klare Regeln für das Verhalten in der Bewegungsecke festzulegen.

Hierzu können z.B. folgende *Absprachen* gehören:

- Wer in die Bewegungsecke gehen möchte, muss sich vorher bei der Erzieherin abmelden.
- Es dürfen nicht mehr als vier Kinder gleichzeitig in der Bewegungsecke spielen.
- Ist der Andrang groß, werden bestimmte Zeiten des Verbleibs vereinbart; danach wird mit anderen Kindern gewechselt.

Auch wenn diese Abmachungen nicht immer ohne weiteres von den Kindern eingehalten werden, so wird ihnen durch die Regelabsprache doch deutlich, dass ihnen Verantwortung übertragen wird. Außerdem können sie auch auf etwaige Gefahrenquellen und Verletzungsmöglichkeiten aufmerksam gemacht werden.

3.2 Die Gestaltung des Bewegungsraums

Eigentlich sollte es selbstverständlich sein, dass ein Kindergarten mit mehreren Gruppen über einen Raum verfügt, der speziell den Bewegungsaktivitäten der Kinder vorbehalten ist. Dieser Raum darf allerdings nicht zum Alibi für eine Eingrenzung der Bewegungsmöglichkeiten im Gruppenraum und im Kindergartenalltag werden. Wenn er jedoch nicht nur einmal pro Woche für die »Turnstunde« genutzt wird, sondern den Kindern jeden Tag – wenn auch nur für begrenzte Zeit – offen steht, wird sich das Zusammenleben im Gruppenraum sehr wahrscheinlich ohnehin ruhiger und konfliktloser gestalten.

Die Ausstattung des Bewegungsraums ist von großer Wichtigkeit, denn auch hier kann ein Zuviel des »Guten«, z.B. ein zu großes Angebot an frei herumliegenden Geräten und Materialien, für viele Kinder eine Überforderung darstellen.

Im Idealfall befindet sich neben dem Bewegungsraum ein Lagerraum für Geräte, die bei Bedarf herausgeräumt werden können. Ansonsten sollten Kleingeräte in Schränken untergebracht werden. Von offen in Materialwagen oder Regalen gelagerten Dingen werden Kinder rasch dazu verleitet, zunächst einmal wahllos alles auszuräumen und von einem Gerät zum anderen zu wechseln, ohne sich intensiv damit zu beschäftigen. Die Vielzahl der Materialien überschüttet sie mit Reizen und überfordert ihre Aufnahme- und Strukturierungsfähigkeit. Ein leerer Raum dagegen regt Kinder häufig zu kreativem Gestalten und Spielen an. Hier werden sie immer wieder neu herausgefordert, eigene Ideen in Geräteaufbauten einzubringen; sie halten sich nicht an der vorhandenen Situation fest, sondern arrangieren sie jedes Mal neu. Oft weckt die Beschränkung auf wenige vorgegebene Materialien oder Geräte die kindliche Fantasie ganz besonders und eröffnet neue Kombinationsmöglichkeiten.

Haben die Kinder bestimmte Spielpläne entwickelt (z.B. mit Rollbrettern und Kästen Boote zu bauen), äußern sie oft selbst, welche Geräte sie zur Verwirklichung der Spielideen noch benötigen (z.B. Stäbe als Ruder, Tücher als Segel usw.).

So können ihre situativen Bedürfnisse von Fall zu Fall berücksichtigt werden, und manchmal brauchen sie auch einfach nur viel Freiraum zum Laufen, Rennen oder zum Fangenspielen.

Im Raum sollten allerdings einige, auf den ersten Blick kaum sichtbare, Konstruktionen das schnelle Anbringen und Aufhängen von Geräten ermöglichen. So können in die Decke an verschiedenen Stellen Karabinerhaken eingelassen werden, an die man bei Bedarf Schaukeln, Schwungseile, Ringe oder ein Trapez anbringen kann. An Haken, die an den Wänden in unterschiedlicher Höhe angebracht sind (um Verletzungen zu vermeiden, sollten sie versenkt werden), können Zauberschnüre (Gummischnüre) oder Seile quer durch den Raum gespannt werden und als Hindernisse zum Überspringen oder Hindurchkriechen, als Spielfeldbegrenzungen oder einfach nur als Raumteiler bei unterschiedlichen Beschäftigungen der Kinder dienen.

Auf die Wände gemalte Symbole und Figuren reizen zum Zielwerfen, ansonsten sollten die Wände möglichst glatt (ohne Bilder u.Ä.) sein, damit sie bei Bedarf in das Spiel einbezogen werden können (als Aufprallfläche für Ballspiele usw.).

Als ständige Einrichtungen des Bewegungsraumes können Kletterwände an einer Raumseite angebracht sein und ein paar Bänke am Rande stehen.

3.3 Die Ausstattung mit Spiel- und Bewegungsgeräten

Geräte, Material und Gegenstände sind wichtig für vielseitige Bewegungserfahrungen von Kindern. Sie geben Impulse, regen die Neugierde, die kindliche Aktivität an und stellen die Basis für viele dingliche, materiale Lernerfahrungen dar.

Die Frage, welche Spiel- und Bewegungsgeräte sich am besten für Kinder im Vorschulalter eignen und für eine Grundausstattung am ehesten angeschafft werden sollten, hängt nicht nur von den finanziellen Voraussetzungen des Kindergartens ab, sondern ist auch bestimmt von der Vorstellung, welche Ziele mit der Bewegungserziehung im Kindergarten verknüpft werden, welche Bewegungserfahrungen vermittelt werden sollen und auf welche Art und Weise dies geschehen kann.

Geräte und *Spielmaterialien* können die kindlichen Aktivitäten in bestimmter Weise steuern. Der Wert der Dinge liegt nicht nur im bloßen Vergnügen – das allein ist aus der Sicht der Kinder ausschlaggebend –, sondern auch in der Annahme, dass durch ihre Handhabung Erfahrungen vermittelt werden, die die Fantasie und die Kreativität des Kindes ebenso ansprechen, wie sie auch das selbstständige und produktive Spiel fördern und zu sozialen Aktionen herausfordern.

Zur *Beurteilung* der Geräte und Materialien hinsichtlich ihrer Eignung für die Bewegungserziehung und für freie Bewegungsangebote im Kindergarten können folgende Kriterien dienen:

- Die Materialien sollten altersgerecht und entwicklungsgemäß sein, d.h. Gewicht und Ausmaß sollten den körperlichen und motorischen Voraussetzungen des Kindes entsprechen. Sie sollten eine möglichst gefahrlose Handhabung gewährleisten. Geräte, deren Gefahren Kinder nicht einschätzen können, sollten nur unter Anleitung und Hilfestellung durch die Erzieherin verwendet werden. So ist z.B. ein Pedalo ein auch für fünf- bis sechsjährige Kinder faszinierendes und herausforderndes Gerät, es bedarf jedoch einer langen Phase der motorischen Anpassung, bis das Kind seine Eigengesetzlichkeiten kennengelernt hat und sich darauf einstellen kann.

- Die Geräte sollten Kinder zur motorischen Auseinandersetzung, zur Bewegung anregen. Das heißt, dass sie einen hohen Aufforderungscharakter für Kinder besitzen müssen, ihre Neugierde oder auch ihr Bedürfnis, mit dem Gerät umgehen zu lernen, ansprechen. Dies kann bei traditionellen Sportgeräten wie Reifen, Seil, Ball und Kästen ebenso möglich sein wie bei Alltagsmaterialien, die für Spiel und Bewegung umfunktioniert wurden (vgl. Kap. 4).
- Es sollten sowohl Geräte vorhanden sein, die die intensive Beschäftigung eines einzelnen Kindes ermöglichen – hierfür müsste eine ausreichende Anzahl vorhanden sein (pro Kind 1 Gerät), als auch Materialien, die das Zusammenspiel anregen. Hierzu gehören sowohl Geräte, die nur von mehreren Kindern gemeinsam in Bewegung versetzt werden können oder die die ganze Gruppe bei gemeinsamen Aufgaben vereinen können (z.B. Schwungtuch, Plastikplanen, großes Schwungseil usw.), als auch solche, mit denen gemeinsam gebaut, konstruiert und Spielsituationen gemeinsam arrangiert werden können (große Schaumstoffwürfel und -teile, Matten, Balancierbalken und Leitern usw.).
- Die Geräte sollten einerseits von den Kindern selbstständig gehandhabt werden können, sie sollten ihre Fantasie herausfordern und Möglichkeiten der Umgestaltung in sich tragen (so kann ein Tuch mal zum Transportieren mehrerer Kinder genutzt werden, ein anderes Mal wird es zum Schwingen oder zum Bauen von Höhlen verwendet).
- Andererseits sollten jedoch auch Geräte verwendet werden, die Anpassungsleistungen erfordern, deren Eigengesetzlichkeiten Kinder erkennen und auf die sie sich in ihren eigenen Bewegungen einstellen müssen.
- Die Materialien und Geräte sollten so beschaffen sein, dass Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden mit ihnen möglich sind. So sollten jüngere und ältere Kinder, schwächere und leistungsstärkere gleichermaßen Betätigungsmöglichkeiten mit ihnen finden.

Die Spielobjekte sind zwar wichtige Medien kindlicher Bewegungserziehung; sie sind jedoch grundsätzlich austauschbar, ersetzbar, ihr Vorhandensein ist meistens von den baulichen und finanziellen Voraussetzungen des Kindergartens, aber auch von den individuellen Interessen der Erzieherinnen abhängig. Ebenso sind materiale und sinnliche Erfahrungen nicht an das Vorhandensein bestimmter Geräte gebunden, obwohl eine vielseitige Grundausstattung für ein attraktives Bewegungsangebot sehr hilfreich sein kann.

Die folgende Aufstellung umfasst Geräte und Materialien, die bewegungsanregend wirken und unter Berücksichtigung der vorangegangenen didaktischen Überlegungen sinnvoll in die Bewegungserziehung im Kindergarten einbezogen werden können. Darüber hinaus kann die Liste auch Hilfe bei der Grundausstattung von Bewegungsräumen geben oder bei der Ergänzung zu vorhandenen Geräte zu Rate gezogen werden. Im folgenden Praxisteil wird vor allem auf die Alltagsmaterialien Bezug genommen.

1. Großgeräte

- Bänke
- Matten
- Balancierbalken
- Klettergeräte (Sprossenwand – Reckstangen – Tau-Elemente)
- Kleintrampolin (Rundtrampolin)
- Kleine Kästen
- Größere Kastenelemente
- Steh- und Kletterleitern
- Balancierscheiben
- Balancierkreisel

2. Kleingeräte

- Schwungtuch
- Schaumstoffelemente
- Gymnastikbälle
- Softbälle in verschiedenen Größen
- Reifen (Ø 70–80 cm)
- Springseile
- Ziehtau
- Zauberschnüre (Gummischnüre)
- Sandsäckchen/Bohnensäckchen
- Gymnastikstäbe
- Rhythmiktücher (farbig sortiert)
- Pedalos (Doppel- und Tandempedalos)
- Luftballons, Wasserbälle, Riesenluftballons
- Tennisbälle, Tischtennisbälle
- Rollbretter

3. Gebrauchsgegenstände und Alltagsmaterialien

- Bettlaken
- Wolldecken
- Vogelschutznetz
- Teppichfliesen
- Bierdeckel, Pappteller
- Papprohren (von Haushaltspapier, Geschenkpapier)
- Kleine und große Pappkartons
- Autoreifen und Autoschläuche
- Baumwollschnüre, Bleischnüre verschiedener Längen
- Bretter und Latten in verschiedenen Längen und Breiten
- Baumwolltücher und Chiffontücher
- Heulrohre
- Joghurtbecher, Plastikbecher
- Zeitungsblätter
- Getränkekisten

Bei diesen *Vorschlägen* ist zu bedenken, dass die Ausstattung des Kindergartens mit Spiel- und Bewegungsgeräten keinem endgültigen Muster folgt, sondern ständig ergänzt, erweitert oder auch ausgetauscht werden kann.

Vor allem das Materialangebot im Rahmen der Gebrauchsgegenstände muss flexibel bleiben und auf die Interessen der Kinder abgestimmt werden.

3.4 Bewegungsmöglichkeiten im Außenspielgelände

Genau wie im Gruppenraum sollte auch das Freigelände des Kindergartens unterschiedliche Zonen haben, in denen die Kinder kreativen, motorischen oder handwerklichen Beschäftigungen nachgehen können. Die Bewegungslust der Kinder wird beim Spiel im Freien besonders deutlich, daher werden die meisten Bereiche des Kindergartengeländes auch Gelegenheiten zu Bewegungsspielen und -aktivitäten bieten. So kann eine asphaltierte oder mit Plattenbelag versehene Fläche Hüpf- und Hinkespiele ermöglichen, in Verbindung mit einer glatten Hauswand kann sie zu den traditionellen Ballspielen (prellen, werfen, »Ballproben«) einzelner Kinder oder kleiner Gruppen anregen.

In den Sandflächen können Klettergerüste und Rutschbahnen eingelassen sein; wenn die Sandflächeneinfassungen aus stabilen Holzbalken bestehen, können sie auch zum Balancieren genutzt werden.

- Liegende Baumstämme laden zum Klettern und Balancieren ein, wenn sie »verzweigt« sind, bieten sie zusätzliche Bewegungsanreize.
- Aber auch lebende größere Bäume sollten auf ihre Eignung zum Klettern überprüft werden. Sind sie stabil genug, einige kletternde Kinder gleichzeitig auszuhalten, werden sie eine nie zu erschöpfende Attraktivität besitzen.
- An starken Ästen können hier auch Taue angeknotet werden, an denen man schaukeln, hangeln oder klettern kann.
- Abgesägte Baumstümpfe in unterschiedlichen Höhen eignen sich ebenso für Balancierspiele, sie können aber auch als »Slalomstangen« bei Laufspielen oder einfach als Sitzhocker für Zuschauer dienen.

Wenn auch die fest installierten Geräte meistens Bewegungserfahrungen vermitteln, die im Turn- und Bewegungsraum kaum möglich sind, so kommt doch auf den Spielplätzen der Umgang mit *mobilen Bewegungsgeräten*, die in ihrer Anordnung und in ihrer Kombinierbarkeit variabel sind, meistens zu kurz, denn die Kinder können die vorgefundene »Bewegungslandschaft« nur wenig verändern.

Die Einbeziehung mobiler Geräte bringt zwar immer wieder die Frage nach der Lagerung und den Zwang des Aufräumens nach Beendigung des Spiels mit sich, diese Einschränkungen sind jedoch gemessen an der Erweiterung der Spielmöglichkeiten, die sie mit sich bringen, nur zweitrangig.

4. Kapitel

Die Fantasie bewegen – Bewegung mit Fantasie

Not macht erfinderisch – das konnte ich sehr häufig bei meinen Besuchen in chinesischen Kindergärten beobachten, die oft sehr spärlich mit Material und Geräten ausgestattet waren, in denen die Kinder aber mit Steinen, Hölzern, Bambusrohren und Verpackungsmaterial viele Bewegungsspiele entwickelten.

In deutschen Kindergärten herrscht weniger Mangel, trotzdem kann es sinnvoll sein, im Rahmen der Spiel- und Bewegungsangebote nicht nur auf die traditionellen Bewegungsgeräte zurückzugreifen, sondern den Kindern Material zur Verfügung zu stellen, dessen Spielwert von ihnen erst einmal entdeckt und erkannt werden muss. Gerade die unkonventionelle Nutzung von Alltagsmaterialien kann die Fantasie von Kindern bewegen und die Kreativität anregen.

Während z.B. ein Ball bereits auf den ersten Blick Bewegungsvorstellungen weckt – er fordert auf zum Werfen, Fangen, Rollen –, werden hingegen mit einem Bettlaken oder mit einer Zeitung nicht auf Anhieb Bewegungsspiele assoziiert.

Hiermit müssen Kinder wie Erzieherinnen zunächst einmal eigene Ideen entwickeln. Nur mit Fantasie und Einfallsreichtum wird eine Pappröhre zum Bewegungsobjekt, eine Zeitung zum Spielgerät. Die Offenheit der Kinder gegenüber dem Verwendungszweck der Dinge und Gegenstände ihrer Umwelt lässt eine vieldeutige Sichtweise zu.

Gebrauchsgegenstände und Alltagsobjekte werden von Kindern oft selbst gesammelt, von zu Hause mitgebracht oder gemeinsam in der Gruppe für Bewegungsspiele hergerichtet und umgestaltet.

Bereits die Vorbereitung der Geräte führt dazu, dass Kinder sie oft ganz anders wahrnehmen als gekauftes Spielzeug. Kartons, die sie beklebt und bemalt haben, werden z.B. beim gemeinsamen Spiel vorsichtiger behandelt und vor Zerstörung bewahrt.

Aus ausrangierten Gebrauchsgegenständen werden Geräte, an deren Entstehung die Kinder selbst beteiligt waren, deren Eigenschaften sie bereits bei der Umgestaltung kennenlernen und zu denen sie eine neue Beziehung gewinnen.

Bei der *Auswahl* geeigneter Materialien können folgende Überlegungen hilfreich sein:

- Hat das Material für Kinder Aufforderungsgehalt, regt es sie zu Spiel und Bewegung an?
- Lässt es unterschiedliche Verwendungsmöglichkeiten zu?
- Ist das Material von Kindern leicht handhabbar und ohne Hilfe von Erwachsenen im Spiel zu bewältigen?
- Birgt es keine Verletzungsgefahr (z.B. scharfe Kanten, hervorstehende Ecken, Splitter usw.)?
- Hält es den Spielideen der Kinder stand (wird nicht gleich beim ersten Spiel zerstört/unbrauchbar)?
- Kann das Material von den Kindern umgedeutet werden? Regt es zu Kreativität und Fantasie an?

Die folgenden Beispiele sind in Spielsituationen mit Kindern entstanden. Einige Spielideen wurden von den Kindern erfunden, andere wurden gemeinsam mit Erzieherinnen entwickelt und erprobt.

In der Praxis ist das Spiel mit der Bewegung, mit Geräten und Objekten, das Tanzen und Darstellen, das Bauen und Konstruieren meist ein gegenseitiges »Sich-Inspirieren« der Beteiligten. Die Erzieherin trifft die vorläufige Geräteauswahl, sie gibt Impulse und legt bestimmte Spielarrangements fest, die jedoch im Verlauf des Spielprozesses von den Kindern mitgestaltet, verändert oder erweitert werden.

Eine Idee im Umgang mit einem Gerät hat meist die nächste zur Folge; dank des Einfallsreichtums der Kinder stagniert das Spiel nur selten.

Die *Erzieherin* ist dabei in das gemeinsame Tun integriert; sie steht nicht außerhalb, sondern lässt sich von den Ideen der Kinder genauso leiten, wie von ihren eigenen spontanen Einfällen, die sich aus der Spielsituation ergeben. Trotz sorgfältiger Planung der Bewegungs- und Spielangebote ist sie offen für das, was die Kinder daraus machen.

In diesem Sinne sollen auch die folgenden *Praxisbeispiele* verstanden werden:

- als Anregung, mit Kindern kreative Bewegungsspiele zu arrangieren;
- als Hinweis auf Materialien und Geräte, die die Fantasie anregen und zur Bewegung animieren;
- als Impuls, um im Kindergartenalltag neue Bewegungsanlässe zu entdecken, zu schaffen und auszubauen.

4.1 Einfälle statt Abfälle: Bewegungsideen mit Zeitungen, Bierdeckeln, Joghurtbechern, Papprohren und Heulrohren

Erwachsene werfen oft gedankenlos Dinge weg, die für Kinder einen hohen Spielanreiz haben: Zeitungen, Papprollen und Joghurtbecher, Bierdeckel und Gardinenschnüre – all diese Dinge werden in der Fantasie des Kindes ganz anders eingeschätzt, als wir Erwachsene es uns meist vorstellen können.

Durch Papprollen kann man Bälle kullern lassen oder sie als Fern- oder Sprachrohr benutzen. Mit Joghurtbechern kann man Rasseln herstellen, mit Zeitungsrollen und Luftballons lässt sich Federball spielen, Töpfe und Dosen werden in Klanginstrumente verwandelt.

Das Umfunktionieren des Materials wird von den Kindern meist selbstständig vorgenommen. Sie brauchen keine Erklärung, wie die Geräte zu benutzen sind, allenfalls Impulse, um die Vielseitigkeit des Materials zu erkennen.

Im Spiel erhalten die Objekte *Symbolcharakter*: Ein Bettlaken wird zu einem Gespenstermantel, ein Bierdeckel zu einem Stein, den man nutzen kann, um einen flachen Fluss zu überqueren, eine Zeitung zur Pfütze ...

So sind die folgenden Spielideen als Impulse zu verstehen, manchmal reicht eine »zündende Idee«, um die Fantasie der Kinder zu wecken und zu weiteren Spielszenarien anzuregen (vgl. hierzu auch Beins 2014, Beudels 2001, Köckenberger 2006, Zimmer 2013c).

Bewegungsideen mit Zeitungen

Ein auf dem Boden liegendes Zeitungsblatt wird im Spiel mit den Kindern als Wasserpfütze oder See gedeutet. Es gibt große und kleine Blätter – also auch große und kleine Pfützen, die zu vielen fantasievollen Bewegungsspielen einladen.

Die Kinder üben und erproben ihre Sprungkraft und ihre Gleichgewichtsfähigkeit, sie schätzen Abstände zwischen den »Wasserstellen« ein und verändern sie je nach Aufgabe. Im Spiel differenzieren sie ihre visuelle Wahrnehmungsfähigkeit, üben sich in der Größen- und Formwahrnehmung, sie erkennen, dass eine Zeitung längere und kürzere Seiten hat und dass man beim Überspringen von der einen oder anderen Seite aus unterschiedlich viel Kraft benötigt.

Pfützenspringen

- Mehrere, verschieden große Zeitungsblätter liegen ausgebreitet auf dem Boden. Sie stellen Pfützen dar, die sich nach dem Regen auf der Straße oder in der Landschaft gebildet haben. Mit den Kindern wird überlegt, welche Spiele sich mit den »Pfützen« erfinden lassen.

4.2 Schwingen – Schweben – Fliegen – Tragen: Bewegungsideen mit Decken, Laken, Netzen und Tüchern

Mit Wolldecken, Bettlaken, einer Plane aus Kunststoff oder einem Netz, das zum Schutz der Früchte an Bäumen oder Sträuchern vor Vögeln verwendet wird, lassen sich Spiele für die ganze Gruppe erfinden. Nur wenn mehrere Kinder mitmachen, lassen sie sich in Bewegung versetzen. Jedes der angegebenen Materialien hat eine ganz spezifische Eigenschaft, die von den Kindern zunächst im Spiel herausgefunden werden muss: Eine Wolldecke ist schwer, die Bettlaken sind leichter, das Netz hat so gut wie kein Gewicht, wozu kann man es im Spiel verwenden?

Bewegungsideen mit Wolldecken

Auf dem Boden ausgebreitete Wolldecken machen Parkett- oder Kunststoffböden zu einer Rutschbahn. Man kann Anlauf nehmen, auf die Decke springen und auf ihr durch den ganzen Raum rutschen.

Deckentransport

- Ein oder zwei Kinder können ein anderes ziehen, es kann sich dabei auf die Decke legen, es kann aber auch im Sitzen oder Hocken und vielleicht sogar im Stehen gezogen werden. Wenn das Hocken oder Stehen zu wackelig wird, kann man sich auch an der Decke festhalten. Wie viele Kinder können auf der Decke sitzen oder liegen, wenn diese von mehreren anderen gleichzeitig gezogen wird?

- Die ganze Gruppe kann gemeinsam versuchen, ein auf der Decke liegendes Kind hochzuheben, sanft hin- und herzuschaukeln. Wenn genügend Kinder und mindestens eine Erzieherin die Ränder der Decke fest anfassen (zur besseren Griffhaltung sollte der Rand ein wenig eingerollt werden), kann durch Lockerlassen und Straffziehen der Decke ein auf ihr liegendes Kind sogar leicht hochgeworfen und weich wieder aufgefangen werden.

Tunnel und Höhlen

- Über zwei im Abstand von ca. einem Meter nebeneinander aufgestellte Bänke wird eine Decke gelegt: Es entsteht ein langer dunkler Tunnel, durch den man kriechen und rutschen kann.

- Höhlen und Butzen lassen sich aus dem Mobiliar, aus zusammengestellten Tischen und Stühlen, die mit den Decken behängt werden, bauen.

- In die Decke kann man sich einwickeln, sich unter ihr verstecken oder sich auf ihr vom anstrengenden Spiel erholen.

Bewegungsideen mit Bettlaken

Rollball
Mehrere Kinder halten ein Bettlaken an den Ecken und Seiten. Sie lassen einen Ball auf dem Laken entlangrollen und versuchen, es so zu halten, dass der Ball nicht hinunterfällt.

Nachlaufen
Zwei Bälle spielen auf dem Laken »Nachlaufen«. Gelingt es, ihr Rollen so zu steuern, dass sie sich treffen?

Papierkorbfänger
Auf das Laken wird zusätzlich ein runder Papierkorb gelegt, sodass seine Öffnung zur Seite zeigt. Gelingt es, die Bälle in den Papierkorb rollen zu lassen?

Ballfangen
Die Bälle sollen auf dem Laken hochgeworfen und auch wieder aufgefangen werden.

Tauziehen

Zu zweit
Zwei Kinder spielen mit einem Laken »Tauziehen«. Die Bettlaken lassen sich von Kinderhänden besser greifen als ein Seil und tun auch bei einem länger andauernden »Wettziehen« nicht weh.

In der Gruppe
Mehrere Bettlaken werden aneinandergeknotet, sodass die ganze Gruppe gemeinsam ein »Tauziehen« veranstalten kann.

Laufspiele

- Zwei Kinder fassen das Laken mit beiden Händen, halten es über ihre Köpfe und versuchen, es im Laufen durch den Raum zum Flattern zu bringen. Das Bettlaken wird so zu einem großen Dach, das durch den im Laufen erzeugten »Wind« in der Luft schwebt.

- Jeweils ein Kind hält eine Ecke des Tuches fest. Alle vier Kinder laufen nun gemeinsam durch den Raum, sodass das Tuch sich hinter ihnen aufbläht und wie ein großes Segel aussieht.

Schwungtuch für die ganz Gruppe

Werden zwei oder vier Bettlaken aneinandergenäht, erhält man ein großes Schwungtuch, das zwar etwas schwerer ist als das im Handel zu erwerbende, das aber doch von der Gruppe zum Schwingen gebracht werden kann.

Hierfür stellen sich alle Kinder um das Tuch herum, halten es mit den Händen fest und führen es zunächst zum Boden, um es dann auf ein gemeinsames Zeichen gleichzeitig vor sich hochzureißen. Das Tuch wölbt sich nun über ihren Köpfen und bildet ein großes Dach über der ganzen Gruppe.

Bewegungsideen mit Vogelschutznetzen

Vogelschutznetze gibt es in unterschiedlichen Maßen. Die Standardgrößen 10x4m und 5x4m lassen sich auch – je nach Anzahl der Mitspieler und abgestimmt auf die Zielsetzung – zerteilen (z.B. auf eine runde Form zurechtschneiden). Die Materialeigenschaften eines Vogelschutznetzes machen es zu einem idealen Gerät für eine Kindergruppe. Es ist leicht, elastisch, kann von Kinderhänden gut gehalten werden, es ist durchsichtig und lässt sich entsprechend der Gruppengröße der Kinder auch zusammenlegen und verkleinern; aufgrund seines geringen Gewichts lässt es sich leicht zum Schwingen und Schweben bringen.

Spielideen

- Die Kinder stehen verteilt um das Netz herum. Sie fassen am Rand an und versuchen, es straff zu ziehen. Ein Luftballon wird auf das Netz gelegt: Gelingt es, den Ballon durch Straffziehen und Lockerlassen des Netzes zum Fliegen oder Rollen zu bringen?

- Auf das Netz wird ein Kuscheltier gelegt und mit Schwung hochgeschleudert.

- Mehrere Luftballons werden auf das Netz gelegt. Wie muss das Netz bewegt werden, damit alle Luftballons darauf »durcheinandertanzen«? Bei dem Auf- und Abschwingen, den Hin- und Herbewegungen des Netzes rollen die Ballons leicht herunter. Zwei Kinder betätigen sich als »Ballonsammler« und fangen die Ballons schnell wieder ein.

- Die Luftballons werden gegen einen leichten Schaumstoffballl ausgetauscht. Das Gewicht des Balles macht ein gleichmäßiges Straffziehen des Netzes erforderlich.
  Kann das Rollen des Balles auf dem Netz so gesteuert werden, dass er immer an der Außenseite entlangrollt oder von einem Kind über das ganze Netz hinweg zu einem anderen rollt?
  Gelingt es, den Ball gemeinsam hochzuschleudern und ihn wieder aufzufangen? Beim Hochschleudern müssen alle das Netz anspannen, beim Auffangen lassen sie es locker.

Bewegungsideen mit Tüchern

Aus Baumwollstoff (alte Bettlaken oder Stoffreste) werden Tücher in der Größe von ca. 80 x 80 cm zurechtgeschnitten. Alternativ können für die Durchführung folgender Spielideen auch Küchentücher oder Handtücher verwendet werden.

Spiele zu zweit

Jeweils zwei Kinder erhalten ein Tuch; welche Spiele kann man zu zweit mit dem Tuch durchführen?

Laufspiele
Das Tuch beim Laufen über dem Kopf flattern lassen. Je nach Laufgeschwindigkeit bildet das Tuch ein »Dach« über dem Kopf.

Tauziehen
Jedes Kind hält das Tuch an einer Ecke fest – beide ziehen nun gleichzeitig daran. Wer schafft es, den anderen über eine am Boden aufgezeichnete Linie zu ziehen?

Stierkampf!
Ein Kind hält das Tuch an zwei Enden hoch und bewegt es seitlich neben seinem Körper; ein anderes spielt den »Stier«, er versucht, gegen das Tuch zu rennen, unter ihm hindurchzuschlüpfen usw.

Ballschleuder
Auf dem Tuch liegt ein Ball (oder ein Kuscheltier). Beide Kinder versuchen, den Ball mit dem Tuch hochzuschleudern.

Transporter
Beide Kinder fassen das Tuch an jeweils zwei Ecken, ziehen es straff und transportieren darauf einen Gegenstand (Schaumstoffwürfel, Ball, Sandsäckchen o. Ä.). Wenn sich zwei »Transporter« begegnen, kann ein Paar auch eine Brücke bilden, unter der das andere hindurchfährt.

Bewegungsideen mit Chiffontüchern

Leichte Tücher (ausrangierte Ziertücher, Seidenschals, Chiffontücher) werden gebraucht. Diese Tücher sind aus hauchdünnem Material; aufgrund ihres geringen Gewichts schweben sie länger in der Luft als die Baumwolltücher und werden oft auch zum Jonglieren benutzt.

Schmetterlinge

Jedes Kind hat ein bis zwei Tücher, die es beim Laufen auf- und abschwingt oder kreisen lässt. Es sind die Flügel eines Schmetterlings.

Wurfkünste

- Die Tücher werden in die Luft geworfen und aufgefangen.

- Zum Auffangen nicht die Hände, sondern andere Körperteile benutzen.

- Die Erzieherin wirft alle Tücher zusammen hoch in die Luft, jedes Kind versucht, ein Tuch aufzufangen.
- Jedes Kind hat zwei Chiffontücher. Können beide gleichzeitig hochgeworfen und dann mit jeweils einer Hand ein Tuch aufgefangen werden?

- Anstatt zur gleichen Zeit können die Tücher auch mit jeweils einer Hand nacheinander hochgeworfen und mit der anderen Hand wieder aufgefangen werden (dies ist eine Vorübung für das Jonglieren mit drei Tüchern).

Zauberblume

Die Kinder knüllen das Tuch in den Händen, sodass es nicht mehr zu sehen ist. Dann öffnen sie es vorsichtig: Hervor kommt eine schöne farbige »Zauberblume«.

Schwänzchen fangen

Jedes Kind hat ein Tuch, das es sich am Rücken in den Hosenbund steckt. Alle laufen durch den Raum und jagen sich die Schwänzchen gegenseitig ab. Wer ein Tuch erwischt hat, muss es sich wieder in den Hosenbund stecken.

Pustekuchen

Die Kinder versuchen, die Tücher durch Pusten durch den Raum, über bestimmte Markierungen oder durch die Luft zu befördern.

4.3 Bauen – Wippen – Balancieren: Bewegungsideen mit Reifen, Schläuchen, Pappkartons und Getränkekisten

Auch größere Materialien, die aus dem Alltagsgebrauch der Erwachsenen ausrangiert worden sind, können zweckentfremdet und zu reizvollen Sport- und Spielobjekten umfunktioniert werden. So geht z.B. die Idee der *»Bewegungsbaustelle«*, die von einer Gruppe von Sportpädagogen ins Leben gerufen worden ist, davon aus, dass es gerade die halb fertigen Dinge sind, die für Kinder zu Bewegungsanlässen werden. Zur Bewegungsbaustelle gehörten ursprünglich Dinge, die auch auf einer Baustelle zu finden sind: Balken, Bretter, Leitern, Rohre, Dränagerohre, Styroporblöcke, Holzklötze, Seile und Planen. Hinzu kamen Gebrauchsgegenstände wie Autoreifen, Eimer, Kisten. In gemeinsamer Arbeit mit Eltern wurden diese Materialien auch zu größeren Spiel- und Bewegungsgeräten zusammengebaut. So entstanden Schlauchtramps, Kullerbahnen und Turnkästen, die untereinander vielseitig kombinierbar waren und die Kinder zur aktiven Auseinandersetzung und zur selbstständigen Neu- und Umgestaltung anregten (vgl. Miedzinski 2000, Miedzinski & Fischer 2006).

Viele dieser Bewegungsideen sind mit Erfolg bei größeren Spielaktionen, bei Sommerfesten und auch im Kindergartenalltag ausprobiert worden. Bei der Umsetzung dieser Ideen ist jedoch nicht allein der Aspekt der Material- und Geräteverwendung wichtig, sondern vor allem auch das methodische Prinzip des selbst gesteuerten Lernens. Den Kindern werden keine Aufgaben, Übungen und Anleitungen vorgegeben, sondern sie können aus dem Angebot frei auswählen, wie und womit sie sich beschäftigen wollen.

Hier soll an einigen Beispielen gezeigt werden, welche Bewegungsgelegenheiten Kinder an den meist sperrigen Gebrauchsgegenständen entdecken und zu welchen großräumigen Bewegungserfahrungen sie sie animieren.

Die dazu ausgewählten Materialien lassen sich sowohl im Bewegungsraum oder in der Eingangshalle des Kindergartens als auch auf dem Spielgelände im Freien einsetzen. Viel Anklang finden sie meist auch bei Spielfesten (Kap. 6) und bei gemeinsamen Spielangeboten für Eltern und Kinder.

Bewegungsideen mit Autoreifen und Autoschläuchen

Ausrangierte Autoreifen und Autoschläuche (von Pkws, Lkws und Treckern) sind im Reifenhandel erhältlich. Bei den Schläuchen muss man kleine Löcher wie bei einem Fahrradschlauch flicken. Die Schläuche sollten gut aufgepumpt sein. Um Verletzungsgefahren zu vermeiden, können die Ventile verkürzt und mit Klebeband abgedeckt werden. Meist lassen sich die Ventile einfach abschrauben, sodass die Kappen auf das kurze Gewinde wieder aufgeschraubt werden können.

Autoreifen sind viel leichter erhältlich, sie sind robuster und langlebiger als die Reifen.

Reifen und Schläuche sollten vor dem Gebrauch sehr gut gesäubert werden.

Um das Äußere der Schläuche etwas freundlicher und ansprechender zu gestalten, kann man sie mit Abtönfarben bunt anmalen. Eine solche Aktion sollte gemeinsam mit den Kindern durchgeführt werden: Je zwei Kinder dürfen ihren Autoreifen oder Schlauch mit selbst gewählten Motiven bemalen. Mit Streifen und Blumen, Punkten oder Fantasiemustern versehen, motivieren die Schläuche noch mehr zu Bewegungsspielen. Allerdings kann dann die Luft bei den Schläuchen nicht mehr abgelassen werden, weil sonst die Farbe auf dem dehnbaren Material abbröckelt.

Im Umgang mit dem Material sind Kinder sehr erfindungsreich. Sie bauen damit Straßen, Inseln, Türme und Tunnel. Damit auch die individuelle Auseinandersetzung mit den Geräten möglich ist, sollte für jeweils zwei Kinder mindestens ein Schlauch vorhanden sein.

Am besten sind die Reifen und Schläuche im Freien auf einer Wiese zu verwenden. Liegen die Materialien z.B. auf einer Wiese verteilt auf dem Boden, laufen die Kinder

um sie herum, balancieren über die Reifen und Schläuche, überspringen sie oder gehen vorsichtig von einem Schlauch zum anderen – ohne auf das Gras zu treten. Sie finden eigene Spielideen, wie die Reifen und Schläuche miteinander kombiniert werden können.

Beim Springen und Federn zeigen die Autoschläuche Trampolineffekte: Wenn man darauf federt, wird man hochgeschleudert und landet meistens an einer anderen Stelle als am Ausgangsort. Die Kunst besteht darin, sich nicht auf den Boden schleudern zu lassen, sondern wieder irgendwo auf dem Schlauch aufzukommen. So kann man auch versuchen, bei jedem Federn die Schlauchmitte zu überspringen

Rollen, bauen, balancieren

Balancierstraße

Mehrere Autoreifen werden in einer langen Reihe dicht hintereinander gelegt. Die Kinder balancieren von Reifen zu Reifen und finden eigene Weg der Überwindung.

Reifenrollen

Die Autoreifen werden aufrecht aufgestellt und über den Rasen gerollt. Zwei Kinder können sich die Reifen auch gegenseitig zurollen.

Reifentürme

Mehrere Reifen werden zu einem Turm übereinandergestapelt. Davor werden die Reifen so gestapelt, dass eine Treppe entsteht, die Kinder können vorsichtig auf den Turm klettern und auf der freien Seite auf den Rasen springen (Turmhöhe so begrenzen, dass Gefahren ausgeschlossen werden).

Brücken

Die am Boden liegenden Autoreifen werden mit Brettern verbunden. So entstehen Brücken und Stege, die von den Kindern in Höhe und Länge selbstständig verändert werden können.

Wippen

Ein Brett liegt mit der Mitte auf zwei Autoreifen. Über die Wippe kann man vorsichtig gehen, oder das Brett in der Mitte stehend im Gleichgewicht zu halten versuchen. Zwei Kinder können auch gemeinsam darauf wippen.

Bewegungsideen mit Pappkartons

Im Fachhandel für Haushaltsgeräte und in Supermärkten findet man stabile Pappkartons, die aufgrund ihrer vielseitigen Verwendbarkeit ideale Spiel- und Bewegungsgeräte für Kinder im Krippen- und im Kindergartenalter darstellen.

Gut geeignet sind Bananenkartons, da sie aus besonders festem Material sind, die Kinder können sich hineinsetzen oder sich mit ihnen bewegen, ohne dass sie zerstört werden. Aber auch größere Kartons (Umzugskartons, Verpackungen von Haushaltsgeräten) sind zum Spielen geeignet.

Die Kartons können von den Kindern auch bemalt oder beklebt werden. Stabile, große Kartons eignen sich zum Häuser- und Tunnelbau. In kleinere Kartons kann man springen, sich hineinsetzen und damit kriechen.

Spielideen

Kartonstraße
Alle Kartons werden hintereinander auf dem Boden gelegt, so dass eine »Straße« entsteht. Die Kinder versuchen von einem Karton in den anderen zu treten, zu springen oder zu laufen.

Kriechtunnel
Die Kartons werden zu einem Tunnel miteinander verbunden (Boden herausschneiden). Durch den Tunnel können Bälle gerollt werden, die Kinder kriechen hindurch.

Boot
Ein Bananenkarton wird auf eine Teppichfliese gestellt. Die Kinder setzen sich hinein und schieben sich mit den Händen (oder einem Stab) über den Boden vorwärts.

Transporter
Bananenkartons werden mit verschiedenen Mustern oder Motiven von den Kindern bemalt. Sie dienen als Autos oder Transporter. Auch ein oder zwei Kinder können sich hineinsetzen, sie werden von den anderen geschoben oder gezogen.

Bauwerke
Mehrere Kartons werden für Bauwerke verwendet. Sie werden aufeinandergestapelt oder nebeneinander aufgebaut. So entsteht eine Mauer oder ein Turm.

Zielwerfen
Ein Karton steht in der Mitte des Raumes. Die Kinder versuchen von allen Seiten (und mit unterschiedlichem Abstand), mit Schaumstoffbällen in den Karton zu treffen.

Fernseher
Bananenkarton mit einer Öffnung am Boden eignen sich gut für Rollenspiele. Aufrechtstehend bilden sie die Kulisse für eine Fernsehsendung oder für ein Theaterspiel.

Bewegungsideen mit Getränkekisten

Für das selbstständige Spiel der Kinder sind auch Getränkekisten gut geeignet: Sie sind leicht zu transportieren, stehen fest auf dem Boden und halten problemlos das Gewicht der Kinder beim Springen, Balancieren und Klettern aus. Die unterschiedlichen Ausmaße der Kisten lassen vielseitige Bauideen zu; vorteilhaft ist, dass sie drinnen wie draußen zu verwenden sind (auf einer Wiese stehen sie sogar am sichersten).

Spielideen

Inselwandern
Mehrere Kisten werden mit geringem Abstand hintereinander oder nebeneinander aufgestellt. Sie stellen Inseln dar (auf einer mit Wasser überfluteten Wiese), über die man über die ganze Wiese wandern kann, ohne auf den Boden zu treten.

Kistentreppe
Die Kisten können auch zu einer Treppe zusammengestellt werden, auf die man hinaufsteigen und von oben auf eine Matte oder auf den Rasen hinabspringen kann.

Brückenbauten
Genau wie die Autoreifen kann man die Kisten auch mit Brettern und Balken verbinden. So lassen sich unterschiedlich hohe Brücken, weitverzweigte Balancierstege und sogar schräg abfallende »Straßen« bauen.

Die Reise ins Land der Freude, der Wut, des Trotzes ...

Die Erzieherin erzählt: *»Wir machen eine Reise in ein geheimnisvolles Land. Die Menschen, die in diesem Land wohnen, sind sehr lustig, sie freuen sich den ganzen Tag über die Sonne, die dort oft scheint, über den Regen, unter dem sie sich duschen. Alle Besucher, die in dieses Land kommen, werden von der Freude angesteckt. Auch sie werden lustig und hüpfen vor Freude umher. Wir wollen eine Reise in das Land der Freude machen, es ist weit entfernt, deswegen müssen wir mit dem Zug dorthin fahren ...«*

Die Kinder bilden eine lange Reihe, finden Bewegungen und Geräusche, die einen Zug darstellen, und kommen nach einigen Runden im Raum im Land der Freude an.

- Wenn sie aus dem Zug steigen, spielt jeder, wie er von der Freude angesteckt wird, jedes Kind drückt die Freude in seiner ihm eigenen Art aus.
- *Am Abend fallen alle müde in ihre Betten* (Matten oder Teppichfliesen, die im Raum verteilt auf dem Boden liegen) *und ruhen sich von dem anstrengenden Tag aus.*
- Die Erzieherin erzählt: *Am nächsten Morgen wollen wir ein neues, ebenso unbekanntes Land besuchen: Das Land des Trotzes. Hier wohnen vor allem Kinder, die immer das Gegenteil von dem tun möchten, was ihre Eltern wollen. Man sieht daher überall Kinder, die sich auf den Boden werfen und schreien: »Das will ich nicht« oder ihren Trotz auf andere Art zeigen.*

Es gibt außerdem noch andere geheimnisvolle Länder: das Land der Langeweile, der Albernheit, der Traurigkeit, der Wut usw.

Manche Länder sind so weit entfernt, dass man ein Flugzeug benutzen muss, um hinzukommen; andere dagegen kann man mit dem Fahrrad oder dem Autobus erreichen.

Das Thema kann beliebig von Kindern und der Erzieherin erweitert werden; als sinnvoll erwiesen hat sich dabei die Dreiteilung:

- Gemeinsame *Fortbewegungsform*, die für alle gleich ist (Fahrt ins nächste Land),
- individuell gestalteter *Bewegungsausdruck* (Besuch des geheimnisvollen Landes),
- *Entspannungsphase* (Ausruhen nach dem anstrengenden Tag).

Die Hüpf-, Lach-, Rutschstraße

Dieses Mal besuchen wir in dem geheimnisvollen Land eine ebenso geheimnisvolle Stadt, in der es ganz seltsame Straßennamen gibt:

- die Hüpfstraße,
- die Kitzelstraße,
- die Rutschstraße,
- die Streichelstraße,
- die Po-Klatsch-Straße,
- die Heulstraße oder
- die Hampelmann-Straße.

Wenn man sich in dieser Stadt befindet, muss man das machen, was der Straßenname angibt. Manchmal sind die Straßen lang, manchmal sind sie ganz kurz, sodass das Kitzeln, Hüpfen, Rutschen immer wieder von einer anderen Bewegung abgelöst wird.

Schlussbemerkung

Sich mit Kindern bewegen – von Kindern lernen

Erwachsene denken oft darüber nach, wie sie Kindern etwas beibringen können und was Kinder von ihnen lernen können. Aus diesem Anlass werden die meisten pädagogischen Fachbücher geschrieben.

Dabei können Erwachsene gerade im Hinblick auf den kreativen Umgang mit Geräten, Materialien und Spielobjekten von Kindern oft genauso viel lernen wie umgekehrt. Die Kreativität der Kinder zu erhalten und die der Erwachsenen zu aktivieren, ist zentrales Anliegen des vorliegenden Buches.

Kinder verdeutlichen uns, wie sehr wir oft eingezwängt sind in vorgegebene Muster des Denkens und Handelns. Um Spiele zu erfinden, brauchen sie nicht das Material eines Spielzeugkataloges, keine vom TÜV abgenommenen und in einer Norm beschriebenen Geräte. Oft reicht ein von den Erwachsenen achtlos weggeworfener Gegenstand aus, ihre Fantasie zu beflügeln. Sie haben genügend Einfallsreichtum, um Material eine ihren Vorstellungen entsprechende Bedeutung zu geben. Ihre – noch – spontane, nicht durch Zweckorientierung und Überlegung beeinflusste Sicht der Dinge ermöglicht ihnen einen unbekümmerten Umgang mit ihm. Im unmittelbaren sich Bewegen, sinnlichen Wahrnehmen und selbsttätigen Entdecken haben die Kinder den Erwachsenen vieles voraus.

Wenn wir es schaffen, wieder mit den Augen eines Kindes zu sehen, gelingt es vielleicht auch, Einengungen der Wahrnehmung aufzubrechen und Neues, Faszinierendes in uns und im uns umgebenden Raum zu entdecken.

Bewegungserziehung im Kindergarten – Bewegung mit Kindern – muss gleichermaßen *Spielen mit und Lernen von Kindern* sein.

Alle in diesem Buch angeführten Ratschläge, Tipps und Überlegungen sollten als Beitrag verstanden werden, Kinder in einer bewegungsfeindlichen und nicht immer kinderfreundlichen Umwelt in ihrer Entwicklung zu unterstützen und dabei auch ihre augenblicklichen Bedürfnisse und Interessen zu berücksichtigen.

Wir denken an die Zukunft der Kinder, an das Leben, auf das Kindergarten und Schule sie vorbereiten sollen. Dabei vergessen wir oft die *Gegenwart* – eine Gegenwart, die erfüllt ist von Bewegungsfreude und Fantasie, von dem *Bedürfnis nach Eigenaktivität und Selbsttätigkeit.* Die Gegenwart des Kindes darf nicht dem Gedanken an seine Zukunft geopfert werden. Das Kind lebt im Hier und Jetzt. Viele seiner Bedürfnisse sind keine momentanen Launen, sondern stellen notwendige Bedingungen für die Entwicklung seiner Persönlichkeit dar.

Bewegung und Spiel sind elementare kindliche Betätigungsformen und gehören zum unersetzlichen Bestandteil kindlichen Lebens. Die den Kindern eigene Erlebniswelt zu akzeptieren bedeutet für Eltern wie für Erzieherinnen, Lebens- und Erziehungsbedingungen für Kinder zu schaffen, die ihnen ganzheitliche Erfahrungen mit dem Körper, mit Gefühlen, Vorstellungen und Fantasien ermöglichen, ja sie hierin auch unterstützen und anregen.

Literatur

Ayres, A. J. (2002). *Bausteine der kindlichen Entwicklung.* Berlin: Springer.

Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen (Hrsg.) (2006). *Der Bayerische Bildungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung.* Weinheim: Beltz.

Beins, H./Cox, S. (2001). *Die spielen ja nur!?.* Dortmund: Borgmann.

Beins, H. J. (2014). *Bauen ist lustvolles Lernen. Wie Kinder spielerisch Balance finden.* Dortmund: Borgmann.

Beudels, W. u.a. (2001). *Das ist für mich ein Kinderspiel.* Dortmund: Borgmann.

Braun, D. (2007). *Handbuch Kreativitätsförderung.* Freiburg: Herder.

Haug-Schnabel, G./Bensel, J. (2006). *Grundlagen der Entwicklungspsychologie.* Freiburg: Herder.

Haug-Schnabel, G./Wehrmann, I. (2012). *Raum braucht das Kind. Anregende Lebenswelten für Krippe und Kindergarten.* Berlin: Verlag das Netz.

Hering, W. (2002). *Kunterbunte Bewegungshits.* Münster: Ökotopia.

Hüther, G. (2007). *Sich zu bewegen heißt fürs Leben lernen!*, in: Hunger, I./Zimmer, R. (Hrsg.). Bewegung, Bildung Gesundheit. Schorndorf: Hofmann, S. 12–22.

Hunger, I./Zimmer, R. (Hrsg.) (2010). *Bildungschancen durch Bewegung – Von früher Kindheit an!* Schorndorf: Hofmann.

Hunger, I./Zimmer, R. (Hrsg.) (2012). *Frühe Kindheit in Bewegung. Entwicklungspotenziale nutzen.* Schorndorf: Hofmann.

Köckenberger, H. (2006). *Bewegungsspiele mit Alltagsmaterial.* Dortmund: Borgmann.

Miedzinski, K. (2000). *Die Bewegungsbaustelle.* Dortmund: Borgmann.

Miedzinski, K./Fischer, K. (2006). *Die Neue Bewegungsbaustelle.* Dortmund: Borgmann.

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (2006). *Orientierungsplan für Bildung und Erziehung für die baden-württembergischen Kindergärten.* Weinheim: Beltz.

Müller, C. (2008). *Bewegter Kindergarten.* Meißen: Unfallkasse Sachsen.

Neuber, N. (2000). *Kreativität und Bewegung.* Sankt Augustin: Academia Verlag.

Röhr-Sendlmeier, U. M./Knopp, K./Franken, S. (2007). *Die psychologische Bedeutung motorischer Anregungen für die Entwicklung im Kindesalter.* In: Kind, Jugend und Gesellschaft, 52, 77–82.

Roth, H. (1986). *Pädagogische Anthropologie.* Hannover: Schroedel.

Schäfer, G. E. (2003). *Bildung beginnt mit der Geburt.* Weinheim: Beltz.

Schönrade, S. (2001). *Kinderräume – Kinderträume.* Dortmund: Borgmann.

Ungerer-Röhrich, U. (Hrsg) (2011). *Bewegungsförderung. Angebote und Projekte.* Freiburg: Herder.

Van der Beek, A. (2006). *Kinderräume bilden. Ein Ideenbuch für Raumgestaltung in Kitas.* Berlin: Cornelsen.

Zimmer, R. (1996). *Motorik und Persönlichkeitsentwicklung bei Kindern.* Schorndorf: Hofmann.

Zimmer, R. (2008). *Spielformen des Tanzens. Vom Kindertanz bis zum Rock'n'Roll.* Dortmund: Verlag modernes Lernen.

Zimmer, R. (2010). *Handbuch Sprachförderung durch Bewegung.* Freiburg: Herder.

Zimmer, R. (2011). *Psychomotorik für Kinder unter 3 Jahren.* Freiburg: Herder.

Zimmer, R. (2012). *Handbuch der Sinneswahrnehmung.* Grundlagen einer ganzheitlichen Erziehung. Freiburg: Herder.
Zimmer, R. (2013 a). *Handbuch der Psychomotorik. Theorie und Praxis der psychomotorischen Förderung von Kindern.* Freiburg: Herder.
Zimmer, R. (2013 b). *Erleben, bewegen, entspannen. Wie Kinder zur Ruhe finden.* Freiburg: Herder.
Zimmer, R. (2013 c). *Sport und Spiel im Kindergarten.* Aachen: Meyer & Meyer.
Zimmer, R. (2014 a). *Handbuch der Bewegungserziehung. Grundlagen für Ausbildung und pädagogische Praxis.* Freiburg: Herder.
Zimmer, R. (2014 b). *Alles über den Bewegungskindergarten.* Freiburg: Herder.
Zimmer, R./Hunger, I (Hrsg.). (2004). *Wahrnehmen, Bewegen, Lernen. Kindheit in Bewegung.* Schorndorf: Hofmann.
Zimmer, R./Hunger, I. (Hrsg.) (2007). *Bewegung – Bildung – Gesundheit. Entwicklung fördern von Anfang an.* Schorndorf: Hofmann.
Zimmer, R./Vahle, F. (2012). *Ping Pong Pinguin. Lieder zur Sprach- und Bewegungsförderung.* Freiburg: Herder.